

LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS (COMPUTADOR, TABLETS Y
SMARTPHONE) COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA A TRAVÉS DE LAS TIC
EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE
LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DINDE, VEREDA EL DINDE, CAJIBIO
CAUCA.

JOSE RUBIEL LEDEZMA

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LA LUDICA, PARA EL DESARROLLO
CULTURAL.
CAJIBIO – CAUCA
2015

LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS (COMPUTADOR, TABLETS Y
SMARTPHONE) COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA A TRAVÉS DE LAS TIC
EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE
LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DINDE, VEREDA EL DINDE, CAJIBIO
CAUCA.

JOSE RUBIEL LEDEZMA

Monografía presentada para optar al título de Especialización en Pedagogía de la
lúdica para el desarrollo cultural

Asesor:
CESAR AUGUSTO SANCHEZ ROJAS

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA DE LALUDICA, PARA EL DESARROLLO
CULTURAL.
CAJIBIO – CAUCA
2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

La presente Monografía titulada “LAS HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DINDE, VEREDA EL DINDE, CAJIBIO CAUCA”. para optar el Título de Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural, fue aprobada por el Comité de Evaluadores de la Fundación Universitaria los Libertadores.

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

DEDICATORIA

A nuestro padre celestial por darnos la vida y llenar cada instante de nuestras vidas de amor, paz y bendiciones.

A mis padres, y familiares por darme lo más importante su apoyo y compañía para llenarme de confianza y seguridad en la consecución de una meta más en mi vida.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme la fuerza necesaria para salir adelante en cada situación de mi vida

Gracias a mis padres porque durante toda mi vida siempre han apoyado mis sueños y proyectos a través de su ejemplo y sus consejos, a mis familiares por brindarme su confianza, compañía y esfuerzo, y aquellos que hoy ya no están y que aportaron un grano de arena en este nuevo logro.

A la Fundación Universitaria Los Libertadores, y su docente en la formación en la especialización

Y a la Institución educativa EL DINDE y a todo su personal por las facilidades prestadas para la ejecución de este trabajo.

A todos ellos, mis sinceros agradecimientos.

CONTENIDO

RESUMEN	11
INTRODUCCION	12
1. GENERALIDADES DEL TRABAJO DE GRADO.....	13
1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA	13
1.2. JUSTIFICACION.....	17
1.3. OBJETIVOS	19
1.3.1. <i>Objetivo general</i>	19
1.3.2. <i>Objetivos específicos</i>	19
2. MARCO DE REFERENCIA	20
2.1. MARCO CONTEXTUAL.....	20
2.2. MARCO TEORICO.....	25
3. METODOLOGIA.....	33
4. DESARROLLO DEL TRABAJO DE GRADO.....	35
4.1. DIAGNOSTICO ESCOLAR SOBRE EL RENDIMIENTO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DINDE, CAJIBÍO – CAUCA. .	35
4.1.1. <i>Revisión de índices escolares como notas, puntos positivos, asistencia a clase, entrega de tareas y trabajo en equipo</i>	35
4.1.2. <i>Conversatorio con los docentes de la institución educativa EL DINDE.</i> 40	
4.1.3. <i>Elaboración de encuestas para padres de familia y estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE.</i>	41
4.1.4. <i>Formulación de un plan de acción para la implementación de las herramientas tecnológicas en la institución educativa EL DINDE.</i>	46
4.2. ESTRATEGIAS DE FORMACION SOBRE LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), MEDIANTE LA APLICACIÓN INTEGRAL DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES.	47
4.2.1. <i>Análisis de los resultados de la encuesta sobre la percepción de los padres de familia relacionados con el rendimiento académico de sus hijos.</i>	49

4.2.2.	<i>Formación de padres de familia sobre los temas relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</i>	55
4.2.3.	<i>Realización de actividades practicas sobre el conocimiento y uso adecuado de las TIC por medio de las herramientas tecnológicas.</i>	55
4.2.4.	<i>Análisis de resultados.....</i>	57
4.3.	DESARROLLO DE LA LUDICA Y LAS TIC EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DINDE.	58
4.3.1.	<i>Formación teórica sobre las tecnologías de la información y la comunicación a los estudiantes de primaria.....</i>	62
4.3.2.	<i>Desarrollo de actividades que involucran la lúdica como mecanismo a pedagógico en el mejoramiento del rendimiento académico y las actividades escolares.</i>	63
4.3.3.	<i>Creación de clubes de apoyo escolar en la jornada escolar y por fuera de esta, con el acompañamiento de docentes</i>	77
4.3.4.	<i>Análisis de resultados.....</i>	79
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
5.1.	CONCLUSIONES	81
5.2.	RECOMENDACIONES.....	82
	BIBLIOGRAFÍA	84
	BARBERO, J.M. SABERES HOY. DISEMINACIÓN, COMPETENCIAS Y TRANSVERSALIDADES. EN: REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN. (17-14) ESPAÑA: OEI. 2003.	84
	BARQUÍN, R. J. LA IMPLANTACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LA SOCIEDAD. 2004.....	84

INDICE GRAFICAS

<i>Gráfica 1. Notas materia español, primer trimestre año 2015</i>	<i>36</i>
<i>Gráfica 2. Notas materia matemáticas, primer trimestre año 2015</i>	<i>36</i>
<i>Gráfica 3. Notas materia ingles, primer trimestre año 2015</i>	<i>37</i>
<i>Gráfica 4. Notas materia ciencias sociales, primer trimestre año 2015.....</i>	<i>37</i>
<i>Gráfica 5. Notas materia ciencias naturales, primer trimestre año 2015.....</i>	<i>37</i>
<i>Gráfica 6. Notas materia religión, primer trimestre año 2015</i>	<i>38</i>
<i>Gráfica 7. Notas materia ética, primer trimestre año 2015.....</i>	<i>38</i>
<i>Gráfica 8. Notas materia artística, primer trimestre año 2015</i>	<i>39</i>
<i>Gráfica 9. Notas materia informática, primer trimestre año 2015.....</i>	<i>39</i>
<i>Gráfica 10. ¿Usted le dedica tiempo a su(s) hijo(s) para la realización de las actividades escolares?</i>	<i>49</i>
<i>Gráfica 11. ¿Cuánto tiempo le dedica a su(s) hijo(s) para la realización de las actividades escolares?</i>	<i>50</i>
<i>Gráfica 12. ¿Qué actividades realizan su(s) hijo(s) después de la jornada escolar?</i>	<i>51</i>
<i>Gráfica 13. ¿Qué medidas toman con respecto al rendimiento académico?</i>	<i>51</i>
<i>Gráfica 14. ¿Usted tiene conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación?.....</i>	<i>52</i>
<i>Gráfica 15. ¿Qué herramientas tecnológicas y/o audiovisuales tienen en casa?..</i>	<i>53</i>
<i>Gráfica 16. ¿Usted considera que las TIC por medio del las herramientas tecnológicas favorece el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE?.....</i>	<i>53</i>
<i>Gráfica 17. ¿Le gustaría que en la institución educativa EL DINDE se aplicaran las TIC en las actividades escolares?.....</i>	<i>54</i>
<i>Gráfica 18¿Cuánto tiempo dedica a las actividades escolares en casa?.....</i>	<i>59</i>
<i>Gráfica 19. ¿Qué materiales y herramientas existen en casa para la realización de las actividades escolares?.....</i>	<i>60</i>
<i>Gráfica 20. ¿Considera que la institución genera espacios por fuera de clase para la realización de las actividades escolares?.....</i>	<i>60</i>

<i>Gráfica 21. ¿Sabe que son las tecnologías de la información y comunicación TIC?</i>	61
<i>Gráfica 22. ¿le gustaría que se aplicaran las tecnologías de información y comunicación TIC en la actividades escolares?.....</i>	62

INDICE DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1. Esquema de la Pedagogía Lúdica que emerge como resultado intencional de múltiples caminos-vías.</i>	<i>30</i>
<i>Ilustración 2 Evidencia Fotográfica de los estudiantes de primaria, dibujando y conociendo los componentes del celular.....</i>	<i>64</i>
<i>Ilustración 3. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria jugando a las letras del alfabeto y las vocales en el celular.</i>	<i>65</i>
<i>Ilustración 4. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria, jugando a la ortografía en el celular.....</i>	<i>67</i>
<i>Ilustración 5. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria, jugando a los signos de puntuación.</i>	<i>68</i>
<i>Ilustración 6. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria, jugando a los artículos, verbos y sustantivos.</i>	<i>69</i>
<i>Ilustración 7. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria jugando a enviar un “Mensaje de Amistad”</i>	<i>70</i>
<i>Ilustración 8. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria jugando a los poemas en el celular</i>	<i>72</i>
<i>Ilustración 9. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria, jugando a tomar fotografías a la escuela.</i>	<i>73</i>
<i>Ilustración 10. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria relatando un cuentito en el celular.</i>	<i>75</i>
<i>Ilustración 11. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria jugando a hacer una llamada por el celular</i>	<i>77</i>

RESUMEN

El presente documento tiene como principal objetivo implementar el uso de herramientas tecnológicas como el computador, los Smartphone y las tabletas electrónicas de forma integral en las actividades escolares a través de la lúdica en los estudiantes de primaria de la Institución educativa EL DINDE del municipio de Cajibío del departamento del Cauca.

Este estudio se estructuró mediante el desarrollo de cuatro objetivos específicos: el primero; Establecer un diagnostico de la problemática de desinterés escolar de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE, de Cajibío Cauca. En el segundo; se Diseño y desarrollo un plan de formación con respecto a las herramientas tecnológicas para los padres de familia de la Institución educativa EL DINDE. En el tercero; se Diseño e implemento estrategias pedagógicas basadas en las herramientas tecnológicas aplicadas en los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE. Y por último se realizo un informe con los resultados obtenidos con profesores, padres de familia y estudiantes de la institución educativa EL DINDE.

Los resultados arrojados por el estudio, demuestran tres aspectos relevantes; el primero se relaciona con los beneficios que acarrea el acompañamiento continuo y oportuno de los padres de familia en la educación de sus hijos, el segundo; se demuestra en el estudio como el uso de herramientas tecnológicas impacta positivamente en la calidad y rendimiento escolar, y el tercer aspecto corrobora los estudios realizados sobre la educación tradicional y como esta tiene que adaptarse al fenómeno de las TIC para obtener resultados satisfactorios para los estudiantes.

Finalmente se estructuraron algunas Conclusiones y recomendaciones para la institución educativa en cuanto a la continuidad en el proceso TIC

INTRODUCCION

En un informe de la UNESCO se muestra la incidencia de las TIC en la educación: las crecientes críticas a los modelos educativos y a los contenidos que forman parte del currículum actual y que en lo sustancial fueron diseñados para satisfacer las demandas de una sociedad muy distinta a la sociedad del conocimiento. Los cambios vertiginosos de las sociedades contemporáneas ponen en cuestión qué es lo que se debe enseñar y cómo se aprende.¹

De acuerdo con lo anterior, se desarrollo la implementación integral de herramientas tecnológicas como el computador, los Smartphone y las tabletas electrónicas a través de la lúdica en las actividades escolares de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE.

Para dar cumplimiento al objetivo principal se opto por trabajar con una metodología de tipo aplicada para el análisis y evaluación de la problemática de bajo rendimiento escolar por desinterés, la implementación de las herramientas tecnológicas en las actividades escolares y la evaluación y análisis de los resultados

Como producto esperado del trabajo de grado y más específicamente del estudio realizado, se realiza un informe que contiene los resultados del análisis y evaluación de la problemática, el proceso de implementación de la propuesta y el análisis y documentación de los resultados, entregado en forma magnética vía correo electrónico a la Fundación Universitaria Los Libertadores de Bogotá D.C.

El orden en el que se presenta este informe es el siguiente: Generalidades del trabajo de grado, Marco teórico, metodología, análisis resultados, conclusiones y recomendaciones.

¹ <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticesp.pdf>

1. GENERALIDADES DEL TRABAJO DE GRADO

1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), es un fenómeno que ha traído el proceso de globalización y que se ha introducido en todos los aspectos cotidianos del diario vivir, es usado en todas las áreas del conocimiento desde distintos puntos de vista, pero con el mismo alcance y finalidad. Las TIC han logrado tumbar las barreras de tiempo, geografía, distancia y hasta de pensamiento, brindando a todos aquellos quienes tienen acceso a ellas la posibilidad de viajar, descubrir, aprender, comunicar, soñar y sobre todo de conocer un mundo lleno de posibilidades al alcance de todos por medio de un Computador, una tableta electrónica y un teléfono inteligente con acceso a internet.

Las tecnologías de la información y la comunicación entendidas como una herramienta pedagógica que ayude a las actividades escolares, el Ministerio de Educación Nacional (MINEDUCACION) plantea que Un programa multimedial interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que aproveche nuestra capacidad multisensorial. La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior el vivir una experiencia que combine el aprendizaje a través de videos, textos, imágenes y todas las herramientas asociadas a esta actividad, con la posibilidad de aplicarlo no solo en el ámbito escolar, sino también en el núcleo familiar y en la sociedad permite que los beneficiados no solo sean los estudiantes, sino también las personas que conviven con ellos.

Es por esta razón que la aplicación integral de herramientas tecnológicas en la Institución Educativa EL DINDE, es una prioridad ya que los estudiantes de primaria presentan un alto grado de desinterés en las clases y de las actividades escolares y extraescolares, teniendo repercusiones en las notas y calificaciones debido a que la habilidades de lectura, escritura, razonamiento y desarrollo de las materias no logra las expectativas de profesores y padres de familia. Teniendo en cuenta que estos aspectos no han sido aplicados de forma integral y continua en la institución generando vacíos y limitaciones tanto para estudiantes como para docentes.

Los docentes son la piedra angular en este proceso de aplicación de herramientas tecnológicas ya que según (Min Educación) Estas tecnologías permiten al maestro revelar al alumno nuevas dimensiones de sus objetos de enseñanza (fenómenos del mundo real, conceptos científicos o aspectos de la cultura) que su palabra, el tablero y el texto le han impedido mostrar en su verdadera magnitud. Además: El maestro puede cualificar su trabajo en el aula aprovechando las posibilidades que ofrecen las TIC. Por ejemplo, diversificar y enriquecer los contenidos académicos a los que hace referencia, aprovechando las múltiples fuentes de información de internet; puede mejorar las propuestas de escritura que propone a sus estudiantes utilizando el procesador de texto, lo cual les permite que se concentren más en elaborar, ampliar o precisar aspectos de contenido que en corregir aspectos formales del texto, en algunos casos, irrelevantes. También aumentar la motivación hacia la lectura ofreciendo a los estudiantes escritos en formato hipertextual, y fomentar la capacidad de trabajo en grupo mediante herramientas como el correo electrónico o el chat.

Si bien es cierto que las TIC dan un nuevo enfoque de la enseñanza y el aprendizaje, es importante resaltar que no debe desviarse a educación de su objetivo principal, por tal razón estas herramientas tecnológicas deben tener un valor agregado enfocado a la formación integral de personas de bien para la sociedad, capaces de ofrecer todo su potencial en pro de la construcción de un

mundo mejor, en relación con lo anterior (MIN EDUCACIÓN) plantea lo siguiente: Agregar valor a los procesos educativos que se desarrollan es lo que da sentido al uso de tecnología en el aula, lo que implica conocer qué se está haciendo bien y mal, y cuáles son los estados deseados y por qué. Puede tener sentido, dentro de este contexto, intentar agregar valor con una o más iniciativas (ver Tecnologías y valor agregado).

Es importante que el docente tenga una idea muy clara del potencial de cada uno de los recursos tecnológicos a su alcance, así como de las limitaciones de un proceso educativo, saber diagnosticar en vivo y en directo y a partir de información articulada. Sobre esta base, el docente debe ser capaz de diseñar y poner en funcionamiento ambientes de aprendizaje.

Las tecnologías, en especial las TIC, deben ser parte integral de la educación moderna, permitiendo con su uso efectivo llevar a cabo la misión de divulgación e investigación en las instituciones educativas. El computador debe sobrepasar sus funciones tradicionales, como simple herramienta de procesamiento de texto y computación individual, para convertirse en herramienta de uso comunitario que facilite el desarrollo y la coordinación de tareas cooperativas con base en la información. Las actividades escolares colaborativas, desde cualquiera de las áreas temáticas del currículo, son el eje de innovación en aspectos socioculturales propios del entorno pedagógico. Este tipo de actividad tecnológica involucra el desarrollo y crecimiento del talento humano como un proceso cooperativo espontáneo y efectivo, contrastando con la actual cultura basada en la competitividad y la propiedad intelectual.

Estas actividades cooperativas permiten la comunicación, tanto interna como externa, de tal forma que el grupo que trabaja en un proyecto dado pueda intercambiar información con otros. En este proceso los grupos pueden consultar diferentes aspectos del diseño, recibir datos pertinentes, consultar directamente a expertos nacionales e internacionales y, en general, desarrollar las habilidades de comunicación y sistematización de información que son centrales en el proceso científico y tecnológico.

Además de los profesores es importante involucrar activamente a los padres de familia quienes están dentro del ciclo de formación de vida de los estudiantes, ya que ellos deben proporcionar una interlocución y retroalimentación de los conceptos tecnológicos de los cuales son partícipes, de esta manera los padres deben ser involucrados en este proceso ya que permiten la continuidad de los procesos de aprendizaje y afianzamiento.

Con el contexto anterior puede plantearse el siguiente interrogante.

¿Cuáles son las estrategias pertinentes en la aplicación de herramientas tecnológicas como mecanismo pedagógico en las actividades escolares?

1.2. JUSTIFICACION

Las actividades escolares comprenden no solo el hecho de que los estudiantes tomen sus clases en periodos de tiempo determinados, sino que además de ello existen actividades como los descansos, los talleres de campo, las actividades para realizar en casa y todos los elementos que intervienen en un proceso de aprendizaje desde el hogar, pasando por la escuela y terminando en una sociedad. Es por esto que la escuela cumple un papel determinante en este proceso ya que es el actor que brinda las posibilidades y las herramientas necesarias para lograr integrar una comunicación efectiva y enriquecedora en todos los contextos en donde el estudiante se vea enfrentado.

Con el presente trabajo se pretendió establecer y formular estrategias lúdicas basadas en la implementación y uso integral de herramientas tecnológicas y audiovisuales con el fin de ayudar a los estudiantes a aumentar el interés por el aprendizaje y las actividades escolares a través de los siguientes pasos:

Primero: se trabajó en un proceso de concientización de los maestros para hacer un diagnóstico de la problemática en la institución, con el fin de establecer las causas, además se establecieron objetivos claros para la puesta en marcha de un plan de acción integral para la aplicación de las herramientas tecnológicas en las actividades escolares. Lo anterior se hizo con el fin de sintonizar a los maestros en relación con las TIC, ya que son ellos los responsables en llevar el mensaje y lograr resultados integrales para el mejoramiento de la calidad escolar.

Segundo: se involucró a los padres de familia quienes en casa tienen la responsabilidad de seguir con los procesos de formación, para ello y con el fin de dar continuidad a estos procesos, se estableció un plan de formación a los padres para que puedan tener herramientas suficientes y sean una ayuda en las actividades escolares. Esto se realizó con el fin de ayudar a que los niños puedan ser ayudados por sus padres efectivamente en las tareas escolares y al igual darle

herramientas a los padres para que puedan ser de gran utilidad a sus hijos, teniendo como resultado un mejor nivel educativo de sus hijos y una mejor relación familiar.

Finalmente el proceso con los estudiantes de primaria de la institución educativa el Dinde, se justifica por medio de estrategias específicas elaboradas por estudiantes y padres de familia que incluyeron el uso de herramientas tecnológicas y audiovisuales por medio de la lúdica e incorporación de estas en las actividades escolares y extraescolares.

La integración de estos tres factores permitió que se logre una aplicación acertada y enfocada de estrategias como la lúdica para la enseñanza y el uso correcto del internet, y el aprovechamiento de esta información a través de las herramientas tecnológicas y audiovisuales.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Formular estrategias pedagógicas que involucren el uso de herramientas tecnológicas en las actividades escolares de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE, del municipio de Cajibío, Cauca.

1.3.2. Objetivos específicos

- a. Establecer un diagnóstico de la problemática de desinterés escolar de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE, de Cajibío Cauca.
- b. Diseñar y desarrollar un plan de formación con respecto a las herramientas tecnológicas para los padres de familia de la Institución educativa EL DINDE.
- c. Diseñar e implementar estrategias pedagógicas basadas en las herramientas tecnológicas aplicadas en los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE.
- d. Realizar un informe con los resultados obtenidos con profesores, padres de familia y estudiantes de la institución educativa EL DINDE.

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. MARCO CONTEXTUAL.

El trabajo se desarrolla en el municipio de Cajibío, Cauca y específicamente en la vereda el Dinde, en donde se encuentra la institución educativa EL DINDE.

En relación con lo anterior se muestra el marco del contexto del municipio por medio de su información general para tener en cuenta el desarrollo e impacto sobre el cual se trabajo.

Historia

Fecha de fundación:16 de octubre de 1560

Nombre del/los fundador (es): Carlos Velasco y Alvaro Paz

Reseña histórica:

Quienes se encontraban en esta región a la llegada de los españoles eran los indios cajibios. Que habitaban las margenes del río que lleva el mismo nombre y pertenecian a la etnia de los Paez. Cajibío se deriva del vocablo indigena caji que significa caja y bio que significa viento, cuyo nombre compuesto es caja de viento.

Geografía:

Descripción Física:

El Municipio de Cajibío se encuentra ubicado entre las cordilleras occidental y central. La mayor parte de su territorio es quebrado y de montaña en el caso de la zona de la cordillera. También existe zona de ladera con accidentes geográficos poco pronunciados. El Municipio de Cajibío es bañado por los Ríos: Cauca Palace Cajibío Urbio Y otros de menor cause.

Límites del municipio:

Al Norte:

Con los Municipios de Morales y Piendamó

Al Oriente:

Con los Municipios de Piendamó y Totoró

Al Sur:

Con los Municipios de Popayán y El Tambo

Al Occidente:

Con Los Municipios de El Tambo y Morales.

Extensión total: 747 Km²

Altitud de la cabecera municipal (metros sobre el nivel del mar): 1.765

Temperatura media: 19° C°

Distancia de referencia: 28 km de Popayán

Mapas

Cajibío en el Cauca



Cajibío en el país



Mapas Políticos

CAJIBÍO POLITICO



Descripción:

El Municipio de Cajibío se encuentra dividido en:

13 Corregimientos:

EL ROSARIO
CAMPOALEGRE
LA CAPILLA
EL RECUERDO
CHAUX
ORTEGA
DINDE
EL CARMELO
LA VENTA
EL TUNEL
LA PEDREGOSA
CASAS BAJAS
ZONA CENTRO

Ecología:

Nuestro Municipio cuenta con un ecosistema ecuatorial el cual permite el desarrollo de una gran biodiversidad. Posee gran diversidad de plantas propias de nuestros bosques en la zona de la cordillera y animales como zorros, ardillas, conejos, chuchas y otros que se resisten a desaparecer debido a la deforestación causada por el hombre. Es importante su riqueza hídrica con micro cuencas como la del Río Urbio, el Río Cajibío, y Puente Alto. Se están implementando santuarios ecológicos en algunas fincas del Municipio para el disfrute de propios y extraños

² http://cajibio-cauca.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2152337

Economía:

La economía del Municipio de Cajibío se basa principalmente en:
-LA AGRICULTURA sobresaliendo los cultivos de: CAFÉ CAÑA DE AZÚCAR
PLATANO CHONTADURO PEQUEÑOS CULTIVOS DE PANCOGER (Frijol,
Maíz, yuca y otros) Además se cuenta con un gran proyecto productivo para la
producción de ESPARRAGOS de exportación. Cultivo de Tequila para exportación
En la zona de la cabecera municipal se cuenta con cultivos de flores de
exportación dando 250 fuentes de empleo directo y otras más en empleo indirecto.

-

PRODUCCIÓN PECUARIA Sobresaliendo principalmente: Pequeñas ganaderías
Granjas productoras de pollos de engorde y gallinas ponedoras en la zona de la
vía Panamericana también brindando fuentes de empleo directo e indirecto. -
EXPLOTACIÓN FORESTAL Se cuenta con un gran cantidad de hectáreas de
tierra al servicio de la explotación de maderas por parte de Cartón Colombia y sus
empresas filiales. Esta explotación también da pie para muchos empleos directos
e indirectos

Vías de comunicación:

Terrestres:

Vía Panamericana (Municipio de Popayán - sector El Cofre - sector el Túnel –
Municipio de Piendamó)

Vía El Cairo – Cabecera Municipal

Vía Municipio de Popayán – sector Palace – Corregimiento El Rosario

Vía Cabecera Municipal – Corregimiento El Carmelo

Vía Cabecera Municipal – Corregimiento La Pedregosa

Vía Corregimiento El Rosario – Corregimiento El Recuerdo – Vereda Guapoton –
Sector El Playón Municipio de Morales

Vía Vereda La Meseta – Corregimiento Campoalegre – Vereda Betania

Vía Sector El Recuerdo Corregimiento de Casas Bajas

Vía Corregimiento El Carmelo – Corregimiento Dinde – Vereda La Laguna –
Corregimiento Ortega

Vía Cabecera Municipal – Corregimiento El Túnel

Vía Cabecera Municipal – La Cohetera

Vía Vereda Primavera – Vereda Carrizal – Vereda Nuevo Horizonte

Vía Corregimiento La Venta – Vereda La Unión – Corregimiento La Capilla

Vía Corregimiento La Capilla – sector Pategallina

2.2. MARCO TEORICO.

El presente trabajo basa su desarrollo en el siguiente sustento teórico, teniendo en cuenta el desarrollo del tema de la pedagogía y como este puede integrarse por medio del uso de las herramientas tecnológicas y las TIC a las actividades escolares dentro y fuera del aula de clase, teniendo en cuenta el alcance también se sale de los límites escolares e impacta en el entorno familiar y de construcción social.

Para cumplir con los objetivos propuestos la pedagogía en el tema central y que toma el papel protagónico en la educación y sobre todo en la educación infantil: La pedagogía. Etimológicamente la pedagogía, es la teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX como ciencia de la educación o didáctica experimental, y que actualmente estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y su evaluación, el papel del educador y del alumno en el proceso educativo y, de forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisociables de una normativa social y cultural.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante resaltar que la pedagogía es el tema que abarca todo el estudio, pero que en este caso va a tener apoyo en dos ejes principales y que al igual se van a combinar en el proceso educativo y de aprendizaje, el primero de ellos es la Pedagogía lúdica: Piaget y Lorenz (1982), valoran la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en suma, mediadores

en el proceso de aprendizaje. En el cual, los sujetos (educadores y educandos) crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas.

Piaget y Lorenz (1982), estudiaron el comportamiento natural y lo relacionaron con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego. La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores.

Por su parte Rof Carballo (1990), refiere que para la pedagogía lúdica (el juego, actividad creadora) se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando y jugador que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones.

Esto lo forma y capacita para asumir nuevos roles, cambios, complejidad y desafíos. Al poner en práctica la espontaneidad, le permite ser lo que es capaz de ser y hacer y proyectarlo. Jugar "entrar en juego", compromete globalmente, generando una tensión relacional y lúdica, que posibilita recrear ámbitos de encuentro y ejercitar la libertad.

López Quintás (1977), asevera que la pedagogía lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostiene la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica. La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad.

Teniendo en cuenta lo anterior el presente trabajo incluye apartes teóricos basados en la creatividad y el juego libre, como lo expresa. “Jiménez. L, & Dolores. M”: Tradicionalmente se consideró que la creatividad era una cualidad, o un don, que solamente poseían unos pocos. Hoy en día, sin embargo, está comprobado que la creatividad es una capacidad que todos poseemos en menor o mayor medida (de hecho se da más en niños normales que en niños prodigio) y, como cualquier capacidad, es susceptible de ser educada, lo que la convierte en una parte esencial del proceso de aprendizaje (De Bono, 2011; Del Moral Pérez, 1999; De la Torre, 1982; Gardner, 1999; López-Martínez, 2008; Lowenfeld y Brittain, 2008). El pensamiento creativo se caracteriza por ser fluido (i.e., cantidad de productos creativos que generamos), flexible (i.e., cantidad de productos diferentes que podemos crear), elaborado (i.e., detallado y específico) y original (i.e., novedoso) (Garaigordobil y Pérez, 2002; Prieto, López, Bermejo, Renzulli y Castejón, 2002). Su desarrollo depende de la estimulación de uno de los dos modos de funcionamiento que utiliza nuestra mente para procesar la información procedente de experiencias anteriores. Uno es reproductivo (vertical o lógico) y el otro creativo (lateral o divergente). (p, 1102).

Ya definida el tema la creatividad como estrategia de aprendizaje, se puede añadir el tema del juego como la herramienta con la cual la creatividad toma forma y logra obtener resultados definidos en los procesos de formación en la educación infantil. Jiménez. L, & Dolores. M”: toman de (Aucouturier *et al.*, 1985; Lapierre y Lapierre, 1982). Lo siguiente: En este sentido, una de las mejores formas de potenciar la creatividad en la infancia, y que implica menos riesgos, es mediante el juego (p.e., Aucouturier *et al.*, 1985; Gutiérrez Delgado, 2004; Howard-Jones, Taylor y Sutton, 2002; Lapierre, 1997; Saracho, 1992). Diversos expertos en juego y psicomotricidad defienden igualmente que la modalidad de juego libre sería la más adecuada, ya que al no necesitar la utilización del lenguaje oral, es más accesible para niños de cualquier edad, nivel intelectual, cultura o condición y crea un clima adecuado que facilita la emergencia del acto creativo de forma natural. (p, 1103).

sin embargo como lo expresa, Jiménez. L, &, Dolores. M: En este punto, sin dejar al margen la importancia del juego educativo, no se puede olvidar que lo fundamental no es el juego en sí, sino la forma de jugar (Gutiérrez Delgado, 2004). Esto es, el juego debe ser creativo como fin en sí mismo y debe estar unido a la idea de libertad, lo que implica que las actividades educativas deben desarrollarse en ese marco (p.e, De la Torre y Violant, 2006; Del Moral, 1999; Lapierre y Lapierre, 1982; Lapierre, 1997; Rogers, 1991). En palabras de Trigo (2002), el juego educativo no debe ser excesivamente rígido ni prefijado porque no daría cabida a la imaginación. Por muy adecuado que resulte un juego, si coarta toda iniciativa, debido a que las reglas están claramente definidas, convertimos el juego en un mero instrumento. Esta premisa es fundamental puesto que el niño todavía no ha conseguido la madurez necesaria para oponerse eficaz y constructivamente a la presión dirigida y programada desde el exterior (García G^a Henche, 1981). Empíricamente, los estudios realizados por Cordazzo, Almeida y Vieira (2011) y González Moreno, Solovieva y Quintanar (2011), (p, 1104).

Según la teoría de Lapierre y Lapierre (1982), Lapierre (1997) y Aucouturier *et al.* (1985), la actividad de juego no se produce siempre al mismo nivel, sino que evoluciona pasando consecutivamente por cuatro fases: (1) juego habitual (los objetos son lo que son, y se utilizan de forma habitual –p.e., una pelota se emplea para meter un gol en una portería-), 2) juego creativo (los objetos siguen siendo lo que son, pero se utilizan de una forma que no se han utilizado nunca –p.e., una pelota se emplea para limpiar el suelo de la portería-), (3) juego simbólico (el objeto además de lo que es, adquiere otro significado simbólico -siguiendo con el ejemplo anterior, la pelota se convierte en un perrito que vive en una casita, que es la portería-), y (4) juego fantasmático (dentro del juego simbólico alguien revive alguna experiencia real de su pasado, recuperando imágenes y emociones –p.e., la pelota que se ve como un perrito, le recuerda al niño a un perro real que tuvo y quería mucho-). Como se expondrá en el procedimiento empleado, se ha partido

del juego habitual hasta llegar al juego creativo, intentando permanecer en este nivel sin evolucionar a las otras fases.³

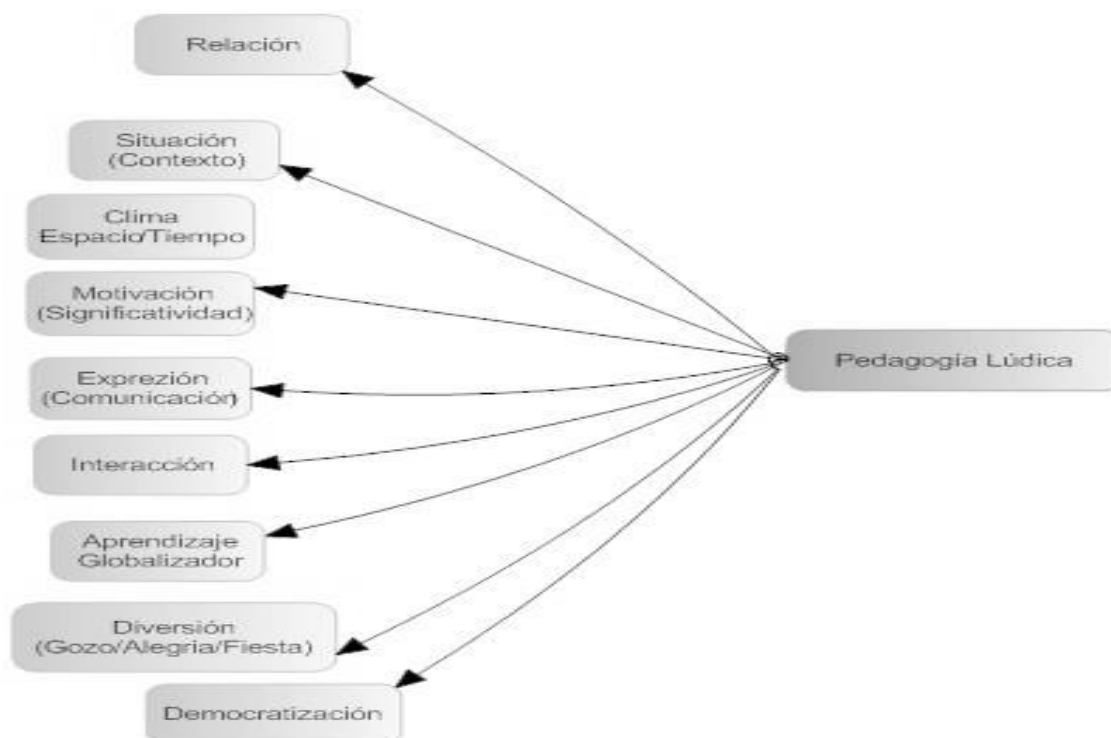
Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional (dinámica de la realidad). Esta se revela en toda su complejidad (multidimensionalidad) a partir de un método de abordaje vivencial-conceptual. Las múltiples variables que componen lo real (su cambio continuo) sólo pueden ser percibidas globalmente con una actitud de inmersión y apertura, permanente juego de relaciones, que posibilitan la comprensión de nuevos y variados horizontes.

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global- integral- motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos. Pues, todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos y horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación de respuesta.

Finalmente, se muestra en la Figura 3, el esquema que compone la pedagogía lúdica, que emerge como resultado intencional de múltiples caminos-vías.

³ JIMÉNEZ. L, &, DOLORES. M. Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. Editorial EOS, 2012. P, 1109.

Ilustración 1. Esquema de la Pedagogía Lúdica que emerge como resultado intencional de múltiples caminos-vías.



Fuente: BIANCHI ZIZZIAS, Elia Ana. Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis

Una contribución a la causa de los niños, en <http://www.proyectoludodino.org/index.htm>

Además es importante tener en cuenta que para aplicar la lúdica, los maestros tienen una gran responsabilidad: al respecto Tardif (2004) permite contrastar esta idea cuando se refiere a que los maestros son actores competentes y sujetos de conocimiento y no simples ejecutores técnicos de los conocimientos producidos por otros. (p, 169).

El segundo eje sobre el cual se fundamenta el trabajo es la inclusión de las TIC en las actividades escolares y su impacto dentro y fuera del aula de clases: Tal como lo plantea Prensky, tal vez los cambios más importantes que requieren los educadores no son tecnológicos, sino conceptuales. Propone que el profesor deje de pensarse a sí mismo como un guardián del pasado, como el depositario del

conocimiento, y se convierta en un socio, en un igual, dentro de un entorno más participativo (Prensky, 2010).

Como se nota los maestros son quienes tienen la responsabilidad de conseguir resultados favorables con relación a las TIC y su aplicación ya que éste según (Prensky, 2010) debe:

- Crear y hacer las preguntas correctas.
- Guiar a los estudiantes.
- Poner en contexto el material académico.
- Explicar uno a uno.
- Crear rigor.
- Asegurar la calidad del proceso educativo".

Para que la educación sea inmersiva y funcione bajo parámetros de recompensa que vayan más allá de las esperadas calificaciones, es necesario que funcione bajo métodos no lectivos. (P, 13).

Es de gran importancia resaltar el papel de las ayudas audiovisuales en las actividades escolares y también aquellas herramientas con las que se cuentan en casa, como la televisión, los videojuegos, las películas etc.: esto finaliza en la vivencia de una experiencia como lo explica: Jaramillo, O; Castrillon, L (2012) Un videojuego, película, serie de libros o serie de televisión es inmersivo cuando la audiencia se siente motivada a profundizar en la historia, buscando información, haciendo nuevas relaciones *{links}* o desarrollando por sí mismo la historia *{fan art}*. Lo inmersivo es una experiencia, es querer saber más sobre la serie o el videojuego, es no descansar hasta completarlo, hasta lograr un nivel de 'experticia' que se traduce en 'experticia', en hacer suyo el videojuego o la historia (película o serie). (p, 4).

Y finalmente desembocar en la inducción correcta de los niños hacia una sociedad que espera grandes seres humanos, pero que estos están guiados por los principios de su entorno. Para Calderón Astorga, la socialización es un proceso

mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad; entonces socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad.

Dice Astorga, que la primera infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso, cuando el ser humano es más apto para aprender. Desde que se nace se está aprendiendo y se continúa haciéndolo hasta la muerte. Así como no todos los niños gatean, caminan o hablan a la misma edad, tampoco para aprender hay una edad fija. Los niños difieren unos de otros en cuanto a su ritmo de aprendizaje, de ahí la importancia de ofrecer estímulos, experiencias o materiales que contribuyan en el aprendizaje, ya que el proceso mismo lo realizan los propios niños.

3. METODOLOGIA

El presente trabajo adopta una metodología de tipo cualitativo y analítico en base a la problemática de desinterés escolar en la institución educativa EL DINDE y sobre el cual se propone la aplicación integral de las herramientas tecnológicas en el proceso pedagógico usándolas como estrategias para mejorar la calidad escolar de los estudiantes de primaria.

Para cumplir tal fin se inicia con un conversatorio en donde se pretendió establecer las causas de la problemática con la totalidad de los profesores de primaria de la institución educativa EL DINDE, resultando información de tipo primaria para la formulación de un plan de acción, el cual a su vez se compuso de la realización de un diagnostico de la percepción escolar de padres de familia y estudiantes con respecto al bajo nivel escolar y la inclusión activa de las herramientas tecnológicas en las actividades escolares mediante una encuesta.

Tabulación de los resultados de las encuestas y formulación de estrategias tanto para padres de familia como para alumnos.

El segundo paso comprende el enfoque hacia los padres de familia a los cuales se les aplico una encuesta de percepción escolar sobre sus hijos, teniendo como gran énfasis no solo la percepción de sus hijos en la escuela, sino también de sus conocimientos sobre las herramientas tecnológicas y las TIC, para establecer estrategias encaminadas hacia su formación y complementación del aprendizaje de los hijos en casa. Para ello se realizaron charlas y procesos de formación en donde se les enseñó que son las TIC, su uso y la importancia en el proceso formativo de sus hijos.

En tercer lugar a los estudiantes de de primaria de la institución educativa EL DINDE se aplicaron estrategias como la creación de grupos de enseñanza sobre el manejo y buen uso de los motores de búsqueda y las herramientas tecnológicas, a los estudiantes más pequeños se aplico talleres y juegos sobre las partes, funcionalidad y funciones básicas de las herramientas tecnológicas, y se propendió la creación de clubes escolares de cine, apadrinamiento de los niños de

quinto hacia los cursos menores y clubes de tareas extraescolares con la ayuda de las TIC.

Y finalmente los resultados se materializaron en el presente informe que fue socializado a padres de familia, profesores y comunidad en general, para la generación de espacios de impacto y continuidad sobre una buena enseñanza por medio de la integración de los distintos factores que intervienen en la educación. Además de presentarlos ante la fundación universitaria Los Libertadores para su evaluación.

4. DESARROLLO DEL TRABAJO DE GRADO

El presente trabajo muestra un proceso de intervención profunda en las actividades escolares de la institución educativa EL DINDE, del municipio de Cajibío, siguiendo una línea completa desde el análisis y consecución de evidencia que permitió establecer las causas de el descenso del rendimiento escolar y sobre el cual se implementaron acciones encaminadas no solo a mejorar los índices, sino también a aportar herramientas de mayor alcance que puedan repercutir en el entorno en donde se desenvuelven los alumnos.

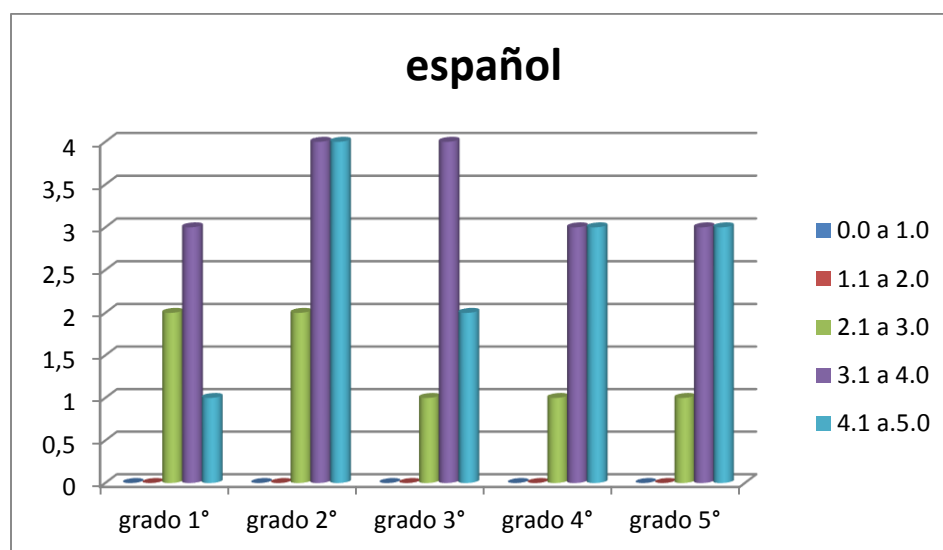
4.1. DIAGNOSTICO ESCOLAR SOBRE EL RENDIMIENTO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DINDE, CAJIBÍO – CAUCA.

En este punto se establecieron cuatro pasos a seguir para lograr identificar las causas del problema por medio de la revisión de índices escolares como notas, asistencia a clase, puntos positivos, interés, entrega de trabajos y trabajos en grupo, al igual complementándolo con un conversatorio con los docentes para tener en cuenta su punto de vista. Formular estrategias para recoger la noción de los protagonistas a través de encuestas, y finalmente formular un plan de acción enfocado a integrar las herramientas tecnológicas como mecanismo pedagógico para generar mejores rendimientos escolares y ayudar a las actividades escolares.

4.1.1. Revisión de índices escolares como notas, puntos positivos, asistencia a clase, entrega de tareas y trabajo en equipo.

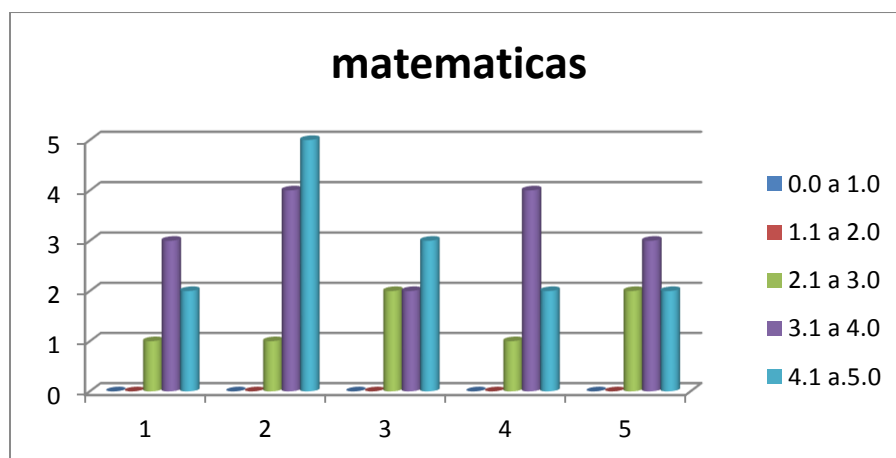
Se obtuvieron las notas de los estudiantes de primaria de la institución y estos fueron los resultados.

Gráfica 1. Notas materia español, primer trimestre año 2015



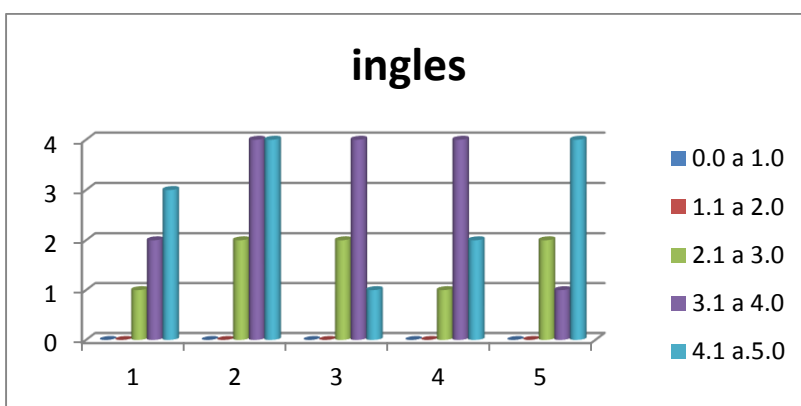
Fuente elaboración propia

Gráfica 2. Notas materia matemáticas, primer trimestre año 2015



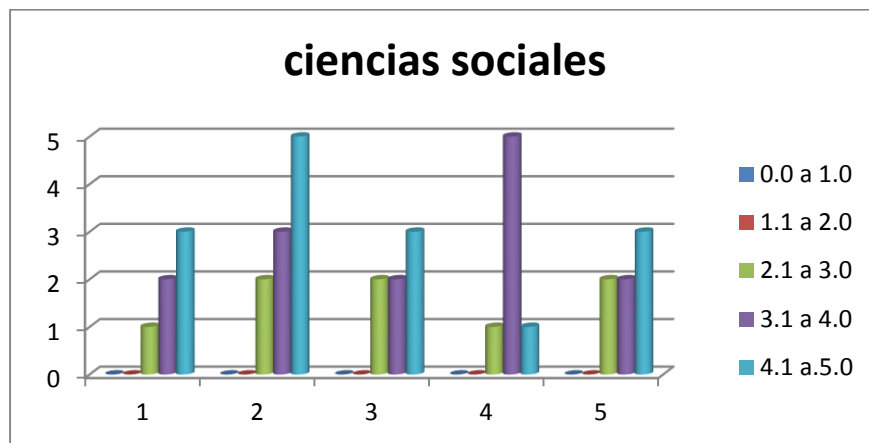
Fuente elaboración propia

Gráfica 3. Notas materia ingles, primer trimestre año 2015

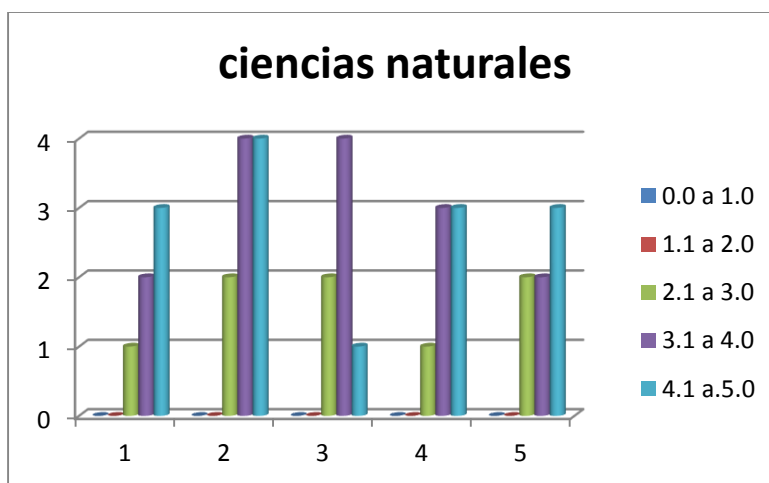


Fuente elaboración propia

Gráfica 4. Notas materia ciencias sociales, primer trimestre año 2015

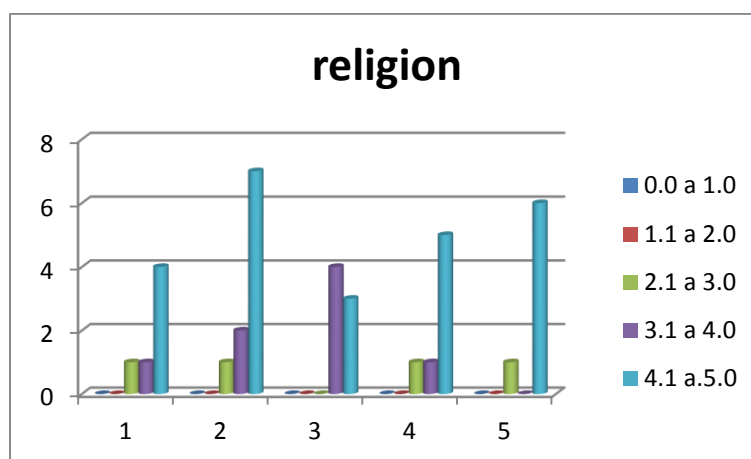


Gráfica 5. Notas materia ciencias naturales, primer trimestre año 2015



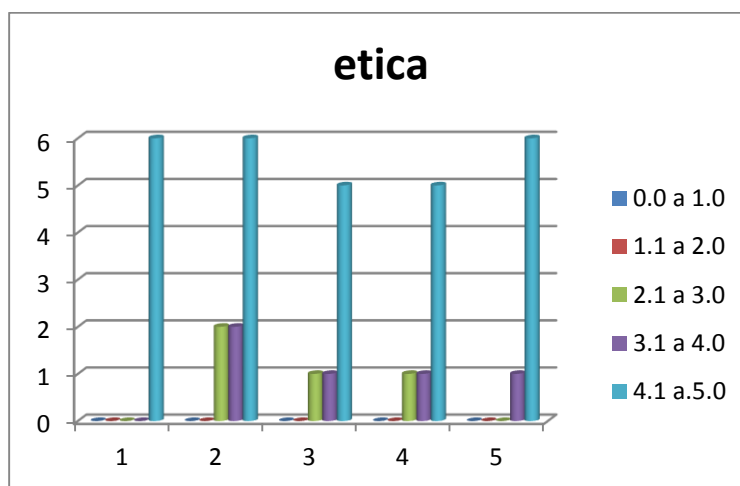
Fuente elaboración propia

Gráfica 6. Notas materia religión, primer trimestre año 2015



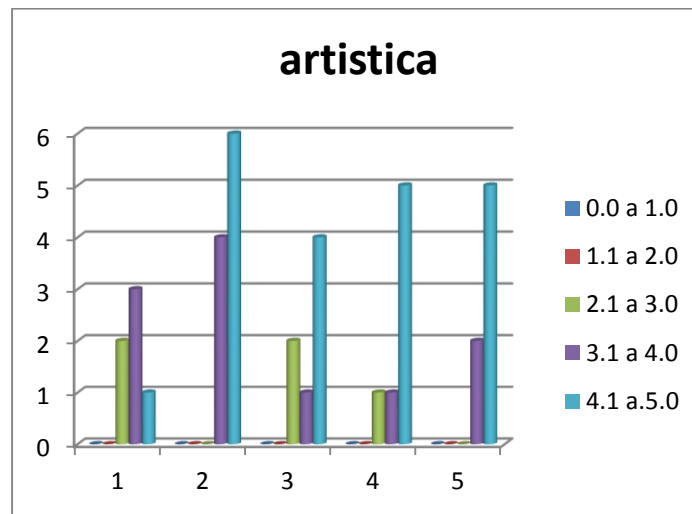
Fuente elaboración propia

Gráfica 7. Notas materia ética, primer trimestre año 2015



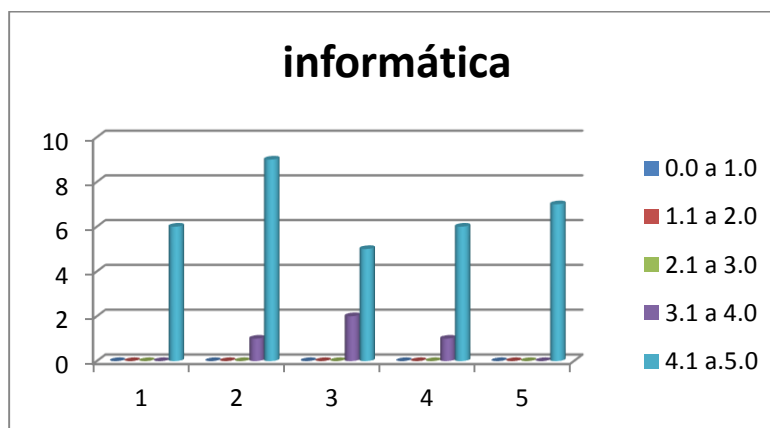
Fuente elaboración propia

Gráfica 8. Notas materia artística, primer trimestre año 2015



Fuente elaboración propia

Gráfica 9. Notas materia informática, primer trimestre año 2015



Fuente elaboración propia

Los resultados obtenidos de la revisión de las notas de la institución educativa EL DINDE muestra que las materias como español, matemáticas, ciencias sociales y

naturales tienen un alto grado de estudiantes en promedio de notas entre el 2..5 y el 3.5 hecho que genera y muestra el nivel académico de los estudiantes y esto se puede asociar a la falta de interés y desmotivación de los estudiantes por no encontrar las herramientas y posibilidades en la escuela.

4.1.2. Conversatorio con los docentes de la institución educativa EL DINDE.

La institución educativa EL DINDE por medio de la coordinación académica facilito un espacio para el conversatorio sobre los temas de rendimiento escolar y la implementación integral de las herramientas tecnológicas en las actividades escolares, llegando a las siguientes conclusiones:

Con respecto al rendimiento escolar específicamente los profesores de las materias como español, ciencias naturales, y sociales, convergen en que una de las principales faltas es la lectura y sobre todo la comprensión de lectura, seguido de la escritura, no solo desde el punto de vista ortográfico y de construcción, sino también desde la creatividad e interés por hacerlo, y en tercer lugar esta la concentración en clase y en los trabajos de grupo que se asignan.

Los profesores de las ciencias aplicadas como matemáticas y la informática tienen como punto de encuentro que los estudiantes tienen falta de concentración y estancamiento ya que no pueden lograr realizar con éxito todas las actividades que se les asigna, en cuanto a la informática los estudiantes no asumen un rol responsable en el uso adecuado de las herramientas existentes en la institución.

En las materias teóricas como la religión, la ética y artística, los estudiantes tienen limitaciones en cuanto a la creatividad, el desarrollo del pensamiento.

Con respecto al entorno externo en el cual los estudiantes se desenvuelven se nota que la continuidad en el aprendizaje no se cumple ya que en el hogar no se dedica espacios para la elaboración de tareas con los hijos en la mayoría de casos, siendo este un factor que limita y corta las posibilidades de un mayor y

mejor aprendizaje, no solo porque los padres no dediquen tiempo a sus hijos por las labores de trabajo, domesticas y demás, sino también porque no existen las herramientas en casa de tipo físicas como de conocimiento para brindarle al estudiante soportes claros en su proceso de formación.

Y finalmente con respecto al uso de las herramientas tecnológicas y su aplicación en las actividades escolares los docentes tienen dos aspectos a tener en cuenta: el primero es que aunque la institución cuenta con computadores e internet, estos no logran impactar en un gran porcentaje e rendimiento académico y social de los estudiantes, debido a la falta de estrategias, tiempo y acompañamiento hacia los procesos de aprendizaje multimedia; el segundo aspecto es que el proceso de implementación y uso adecuado de las herramientas tecnológicas existentes en la institución podrían traer grandes beneficios para el rendimiento académico de los estudiantes y a su vez fortalecer los procesos pedagógicos en la institución, teniendo un gran impacto en la comunidad estudiantil, el profesorado y la comunidad en general.

4.1.3. Elaboración de encuestas para padres de familia y estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE.

Para la elaboración de las encuestas se tuvo en cuenta los resultados obtenidos del diagnostico escolar, al igual que las conclusiones resultantes del conversatorio con los docentes de la institución educativa EL DINDE.

Teniendo en cuenta que el proceso de aprendizaje debe tener la continuidad escuela – hogar – escuela, las encuestas se dirigieron a padres de familia quienes tienen un gran porcentaje de responsabilidad en la formación de sus hijos, y para esto se tomaron temas de referencia como: el conocimiento sobre las herramientas tecnológicas, conocimiento sobre las TIC, el tiempo que dedican a sus hijos en la formación académica, la noción que tienen sobre el rendimiento de sus hijos, los correctivos o incentivos por el rendimiento académico, la tenencia de

herramientas tecnológicas y audiovisuales, entre otros como ejes fundamentales para tener bases clara en la formulación de estrategias para que el proceso de aprendizaje sea integral.

Y también a los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE donde se indaga sobre temas como la percepción de cada una de las materias, la percepción de la enseñanza de los maestros, el nivel de motivación en clase, las preferencias, los motivos de la no realización de tareas, el conocimiento de las TIC y las herramientas tecnológicas, sobre los espacios de aprendizaje y las expectativas sobre las TIC en las actividades escolares.

La encuesta elaborada para los padres de familia de los alumnos de primaria de la institución educativa EL DINDE, es la siguiente:

Encuesta N° 1. Medición del nivel educativo desde el punto de vista de los padres de familia de la institución educativa EL DINDE.

Institución educativa EL DINDE. Cajibío – Cauca.

Nombre encuestado: _____

Fecha: _____

Objetivo: realizar una medición sobre los factores que inciden en el rendimiento escolar de los alumnos de primaria de la institución educativa EL DINDE, desde la mirada de los padres de familia.

Esta encuesta es realizada por José Rubiel Ledezma

Preguntas con única respuesta, marque con una (x); la pregunta N°3 y N°6 la respuesta es múltiple.

Pregunta N°1. ¿Usted le dedica tiempo a su(s) hijo(s) para la realización de las actividades escolares?

- a. Si ()
- b. No ()

Pregunta N°2. ¿Cuánto tiempo le dedica a su(s) hijo(s) para la realización de las actividades escolares?

- a. 1 hora ()
- b. 2 horas ()
- c. Más de 2 horas ()

Pregunta N° 3. ¿Qué actividades realizan su(s) hijo(s) después de la jornada escolar?

- a. Realización de tareas ()
- b. Labores domesticas ()
- c. Labores de trabajo ()
- d. Juego ()

Pregunta N° 4. ¿Qué medidas toman con respecto al rendimiento académico?

- a. Apremian ()
- b. Castigo ()
- c. Nada ()

Pregunta N° 5. ¿Usted tiene conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación?

- a. Si ()
- b. No ()

Pregunta N° 6. ¿Qué herramientas tecnológicas y/o audiovisuales tienen en casa?

- a. Televisor ()
- b. Computador ()
- c. Tableta electrónica ()
- d. Smartphone ()
- e. Dvd ()
- f. Equipo de sonido ()

Pregunta N° 7. ¿Usted considera que las TIC por medio de las herramientas tecnológicas favorece el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE?

- a. Si ()
- b. No ()

Pregunta N° 8. ¿Le gustaría que en la institución educativa EL DINDE se aplicaran las TIC en las actividades escolares?

- a. Si ()
- b. No ()

Gracias por su atención y tiempo prestado en este proceso.

Encuesta N° 2. Medición del nivel educativo desde el punto de vista de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE.

Institución educativa EL DINDE. Cajibío – Cauca.

Nombre encuestado: _____

Fecha: _____

Objetivo: realizar una medición sobre los factores que inciden en el rendimiento escolar de los alumnos de primaria de la institución educativa EL DINDE, desde la experiencia de los estudiantes.

Esta encuesta es realizada por José Rubiel Ledezma

Preguntas con única respuesta, marque con una (x); la pregunta N°3 es de respuesta es múltiple.

Pregunta N° 1. ¿Cuánto tiempo dedica a las actividades escolares en casa?

- a. 1 hora ()
- b. 2 horas ()
- c. Más de 2 horas ()

Pregunta N° 2. ¿Qué materiales y herramientas existen en casa para la realización de las actividades escolares?

- a. Libros ()
- b. Ayudas audiovisuales ()
- c. Herramientas tecnológicas ()

Pregunta N° 3. ¿Considera que la institución genera espacios por fuera de clase para la realización de las actividades escolares?

- a. Si ()
- b. No ()

Pregunta N° 4. ¿Sabe que son las tecnologías de la información y comunicación TIC?

- a. Si ()
- b. No ()

Pregunta N° 5. ¿le gustaría que se aplicaran las tecnologías de información y comunicación TIC en la actividades escolares?

- a. Si ()
- b. No ()

Gracias por su atención y tiempo prestado en este proceso.

4.1.4. Formulación de un plan de acción para la implementación de las herramientas tecnológicas en la institución educativa EL DINDE.

LAS HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DINDE, VEREDA EL DINDE, CAJIBIO CAUCA.

PLAN DE ACCION:

OBJETIVO GENERAL: Aplicar el uso integral de las herramientas tecnológicas en las actividades escolar mediante herramientas tecnológicas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1. Recoger y analizar los resultados de las encuestas a padres de familia y estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE.
2. Aplicar y analizar los procesos de formación a padres de familia sobre las TIC
3. Formulación y aplicación de estrategias pedagógicas y lúdicas con relación a las TIC para los estudiantes de primaria.

ACTIVIDADES:

1. Aplicación y Revisión de los resultados de las encuestas, el conversatorio y la revisión de los índices escolares

2. Realizar jornadas de información y formación hacia los padres de familia con respecto a las TIC
3. Realizar jornadas de formación con respecto a las TIC
4. Realizar jornadas de formación con respecto a las herramientas tecnológicas
5. Realizar actividades lúdicas con respecto al uso adecuado de las herramientas tecnológicas.
6. Analizar los resultados obtenidos de las actividades 3, 4 y 5
7. Formulación de conclusiones y recomendaciones

METODOLOGIA:

Para la consecución de resultados se plantearon actividades aplicadas en donde se desarrollan temas como la lúdica y las TIC, en un entorno propicio para que por medio de estrategias integrales se mejore la calidad académica y social de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE y su entorno.

4.2. ESTRATEGIAS DE FORMACION SOBRE LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), MEDIANTE LA APLICACIÓN INTEGRAL DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES.

En este punto las estrategias formuladas tienen gran importancia no solo para la realización del presente trabajo, sino también para establecer bases solidas en la manera de ver la educación, de ejercerla y orientarla hacia un modelo ejemplar y que este fenómeno se traslade a las zonas rurales donde el impacto es más notorio y con mayor valor para sus habitantes. Por esta razón es necesario recurrir a bases teóricas que sustenten la aplicación de las TIC en las actividades escolares como mecanismo de mejoramiento de la educación.

En un informe de la UNESCO se muestra la incidencia de las TIC en un cambio trascendental A esto se suman las crecientes críticas a los modelos educativos y a

los contenidos que forman parte del currículum actual y que en lo sustancial fueron diseñados para satisfacer las demandas de una sociedad muy distinta a la sociedad del conocimiento. Los cambios vertiginosos de las sociedades contemporáneas ponen en cuestión qué es lo que se debe enseñar y cómo se aprende.

Vivimos tiempos de grandes transformaciones tecnológicas que modifican de manera profunda las relaciones humanas. El acceso y generación de conocimiento pasan a ser los motores del desarrollo. Las nuevas formas de conectividad están en el corazón de procesos de cambio en las esferas económicas, políticas y culturales que han dado lugar a lo que se denomina “globalización”. Las personas se involucran en nuevas formas de participación, control social y activismo a través de las redes sociales; con ello, las democracias se enriquecen, conformando un nuevo orden mundial en el que surge el ciberciudadano, con más poder del que nunca tuvo el ciudadano convencional. La tecnología digital se hace presente en todas las áreas de actividad y colabora con los cambios que se producen en el trabajo, la familia y la educación, entre otros⁴.

El informe de la UNESCO también muestra la problemática de la educación en América latina y lo cual refleja la realidad que se muestra a través de este trabajo. En relación con esto: Las nuevas generaciones viven intensamente la omnipresencia de las tecnologías digitales, al punto que esto podría estar incluso modificando sus destrezas cognitivas. En efecto, se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin Internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias. Están desarrollando algunas destrezas distintivas; por ejemplo: adquieren gran cantidad de información fuera de la escuela, toman decisiones rápidamente y están acostumbrados a obtener respuestas casi instantáneas frente a sus acciones, tienen una sorprendente capacidad de procesamiento paralelo, son altamente multimediales y al parecer, aprenden de manera diferente (OECD-CERI, 2006). Las escuelas se enfrentan a

⁴ <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

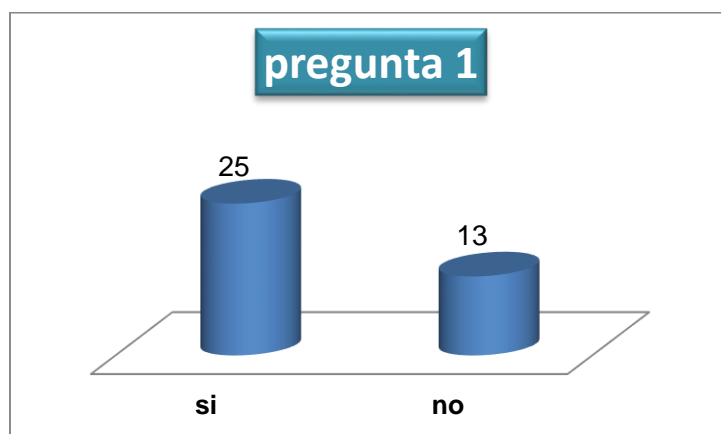
la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes.⁵

4.2.1. Análisis de los resultados de la encuesta sobre la percepción de los padres de familia relacionados con el rendimiento académico de sus hijos.

Los resultados obtenidos en la encuesta fueron los siguientes:

A la **Pregunta N°1**. ¿Usted le dedica tiempo a su(s) hijo(s) para la realización de las actividades escolares?. Los padres respondieron:

Gráfica 10. ¿Usted le dedica tiempo a su(s) hijo(s) para la realización de las actividades escolares?.



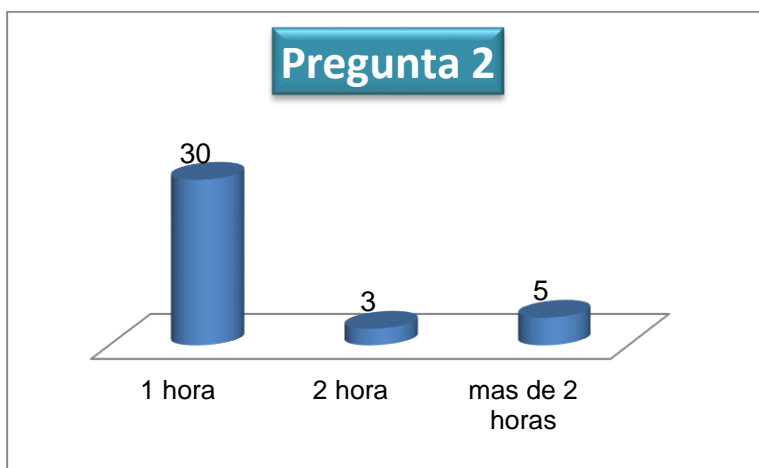
Fuente: elaboración propia

⁵ <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

Los padres de familia en su mayoría dedican tiempo a sus hijos en la realización de las tareas como lo muestra la grafica 1 en donde 25 de los 28 padres de familia interviene en este proceso.

En la Pregunta N°2. ¿Cuánto tiempo le dedica a su(s) hijo(s) para la realización de las actividades escolares?. Respondieron:

Gráfica 11. ¿Cuánto tiempo le dedica a su(s) hijo(s) para la realización de las actividades escolares?.

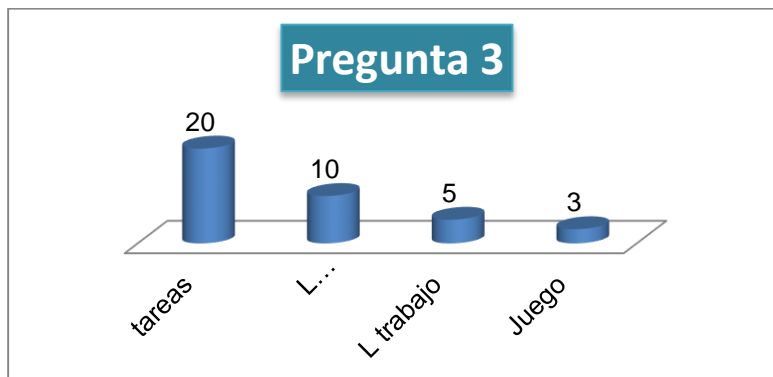


Fuente: elaboración propia

En este caso las horas dedicadas por los padres en su mayoría son de una hora lo cual deja ver que el tiempo es muy corto para una buena orientación y consecución de buenos resultados

A la Pregunta N° 3. ¿Qué actividades realizan su(s) hijo(s) después de la jornada escolar?. Respondieron:

Gráfica 12. ¿Qué actividades realizan su(s) hijo(s) después de la jornada escolar?.

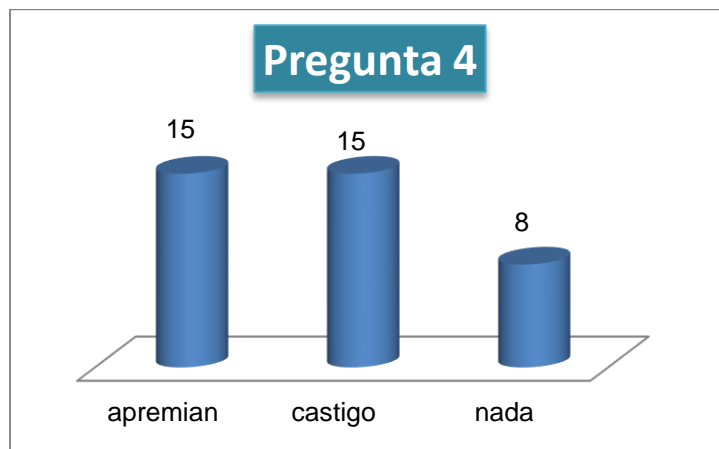


Fuente: elaboración propia

En su gran mayoría los estudiantes realizan actividades escolares como las tareas, sin embargo otras actividades como las labores domesticas y trabajo tienen una gran cantidad de estudiantes ocupados en labores que no corresponden a su formación.

Pregunta N° 4. ¿Qué medidas toman con respecto al rendimiento académico?

Gráfica 13. ¿Qué medidas toman con respecto al rendimiento académico?

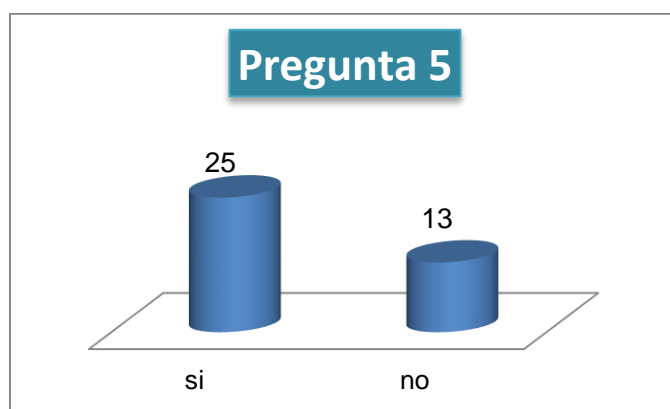


Fuente: elaboración propia

por los resultados académicos menos de la mitad de los padres de familia dan valor a los logros por sus hijos y el resto aplica un castigo como método de corrección y los últimos 8 no hacen nada lo cual refleja la intervención prioritaria en las actuaciones de los padres de familia

Pregunta N° 5. ¿Usted tiene conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación?

Gráfica 14. ¿Usted tiene conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación?

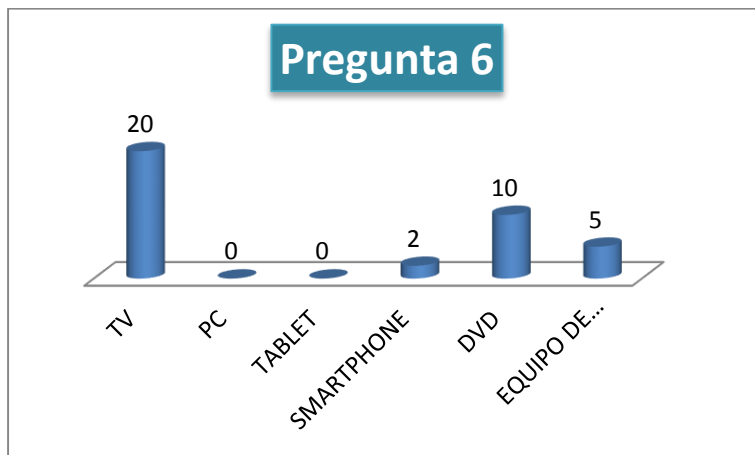


Fuente: elaboración propia

Los padres de familia tienen conocimientos muy superficiales de este tema por lo que perciben en los medios de comunicación, el restante no logra establecer una definición clara del tema

Pregunta N° 6. ¿Qué herramientas tecnológicas y/o audiovisuales tienen en casa?

Gráfica 15. ¿Qué herramientas tecnológicas y/o audiovisuales tienen en casa?

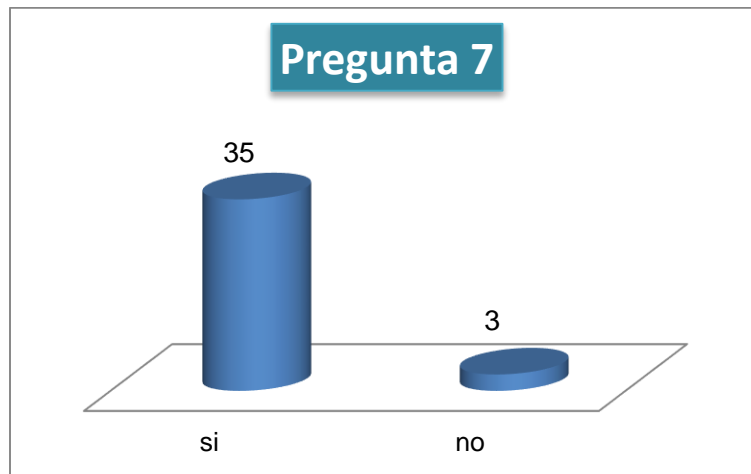


Fuente: elaboración propia

En casa los padres de familia cuentan con los denominados electrodomésticos para darles un apoyo a las actividades escolares, las herramientas tecnológicas pertinentes para el estudio solo las ofrece la institución.

Pregunta N° 7. ¿Usted considera que las TIC por medio de las herramientas tecnológicas favorece el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE?

Gráfica 16. ¿Usted considera que las TIC por medio de las herramientas tecnológicas favorece el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE?

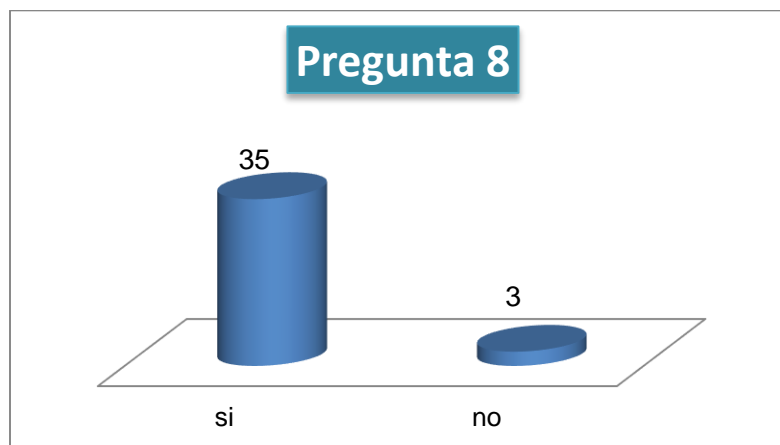


Fuente: elaboración propia

Los padres de familia consideran importante la intervención de este fenómeno en las actividades escolares y en todo el proceso formativo de sus estudiantes.

Pregunta N° 8. ¿Le gustaría que en la institución educativa EL DINDE se aplicaran las TIC en las actividades escolares?

Gráfica 17. ¿Le gustaría que en la institución educativa EL DINDE se aplicaran las TIC en las actividades escolares?



Fuente: elaboración propia

Los padres de familia estuvieron de acuerdo y apoyaron la aplicación del proceso que presenta el trabajo realizado en la institución

4.2.2. Formación de padres de familia sobre los temas relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Teniendo en cuenta el encabezado del capítulo 4 se desarrollaron charlas informativas y formativas acerca de todo lo relacionado el tema como:

- Historia
- Evolución
- El concepto
- La importancia en la actualidad
- La importancia para la educación
- Los cambios que se han generado a través de las TIC, entre otros.

Además se tuvo en cuenta otros temas relacionados con el acompañamiento de los padres en la educación de los hijos, la comunicación y las buenas relaciones familiares. Con el fin de concientizarlos en que el ambiente familiar impacta su formación personal.

4.2.3. Realización de actividades practicas sobre el conocimiento y uso adecuado de las TIC por medio de las herramientas tecnológicas.

A partir de la formación teórica sobre las tecnologías de la información y la comunicación la cual se realizo en el punto anterior a los padres de familia, se preparo el terreno para introducirlos en actividades practicas encaminadas al aprendizaje y desarrollo de habilidades respecto de las herramientas tecnológicas

desde el hardware, el software y el uso efectivo, integral y enfocado a la formación académica.

Para lograr cumplir esta tarea se dividió el trabajo en tres partes que permitirían una comprensión del funcionamiento de las TIC de forma simple:

La primera parte comprendió la el desarrollo de un taller practico acerca del Hardware de las herramientas electrónicas. Entendiéndose este concepto como las partes físicas de todo sistema electrónico.

Los temas tratados fueron:

- El hardware del computador
- El hardware de una tableta electrónica
- El hardware de un Smartphone
- El hardware de una impresora
- Las conexiones
- Mantenimiento preventivo

la segunda parte comprendió la realización de un taller introductorio sobre el software de las herramientas electrónicas, entendiéndose este concepto como las instrucciones que el ordenador necesita para funcionar, no existen físicamente, o lo que es igual, no se pueden ver ni tocar. También tenemos de dos tipos:

Sistemas operativos: tienen como misión que el ordenador gestione sus recursos de forma eficiente, además de permitir su comunicación con el usuario. Nosotros utilizamos el sistema Windows.

Aplicaciones: son programas informáticos que tratan de resolver necesidades concretar del usuario, como por ejemplo: escribir, dibujar, escuchar música,...

Los temas tratados fueron:

- El software en el computador
- El software en la tableta electrónica
- El software en el Smartphone
- Motores de búsqueda
- Descarga de archivos
- Redes sociales
- Seguridad informática básica

Y la tercera parte comprendió la realización de un taller enfocado a el uso adecuado de las TIC relacionadas con las actividades escolares. Con la finalidad de que puedan ayudar a sus hijos en las tareas, resolver dudas, tener un seguimiento de los que sus hijos hacen cuando tienen acceso a internet.

Los temas trabajados fueron los siguientes:

- El internet
- El uso correcto de los motores de búsqueda
- El impacto de las redes sociales
- Manejo de la información
- Sitios de interés

4.2.4. Análisis de resultados.

La encuesta arroja resultado como que aunque se brinde un apoyo a os estudiantes, este no es el mas propicio para el buen desarrollo educativo. Y que celebran la puesta en marcha de estas iniciativas que mejoran la calidad de la educación rural.

Los padres de familia de los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE, luego de el proceso informativo sobre las TIC y la formación teórica,

lograron comprender en forma general el impacto que este fenómeno ha generado desde mucho tiempo atrás en la sociedad y la evolución se sigue teniendo. Al igual la comprensión que es un fenómeno al cual no se le puede huir ni esconder, que de los contrario es la respuesta a las limitaciones que presenta el sistema educativo implantado desde tiempo atrás.

Encontrando uno de los resultados más importantes en este proceso y es la disposición no solo de ser participes en la formación de sus hijos a través de las TIC, sino también del aprendizaje para brindar una mayor calidad de vida a sus hijos.

Por medio de la disposición de los padres de familia, la realización de los tres talleres dejo grandes avances en materia de sentar bases didácticas que permiten la comunicación fuera del aula de clase entre los padres de familia y los estudiantes, ya que si bien estos temas requieren el tiempo suficiente para su aprendizaje , las información básica es asimilada por los participantes y despierta el interés por un mayor conocimiento acerca de los temas. Es en este punto donde se logra identificar otro gran resultado es el que resulta del interés de los padres de familia por conocer más del tema, acompañado del compromiso de mejorar el rendimiento académico de sus hijos en el mejoramiento de la comunicación en la familia.

4.3. DESARROLLO DE LA LUDICA Y LAS TIC EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EL DINDE.

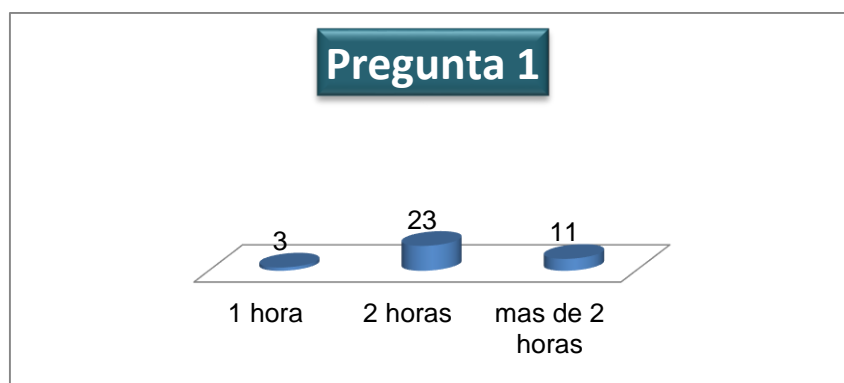
Finalmente la aplicación de estrategias pedagógicas en los estudiantes de primaria a través de la percepción de los protagonistas, la lúdica, la apertura de espacios propicios para el estudio y la aplicación de las TIC por medio de las

herramientas tecnológicas. Esto se dio por medio de el análisis de la encuesta realizada a los estudiantes, la formación teórica sobre las tecnologías de la información y a comunicación, el desarrollo de actividades lúdicas para afianzar el uso y conocimiento de las herramientas tecnológicas y la generación de espacios dentro y fuera de la jornada escolar con el acompañamiento de docentes para la realización de las actividades escolares y el análisis de los resultados obtenidos después del proceso.

Resultados de la encuesta a estudiantes:

Pregunta N° 1. ¿Cuánto tiempo dedica a las actividades escolares en casa?

Gráfica 18 ¿Cuánto tiempo dedica a las actividades escolares en casa?

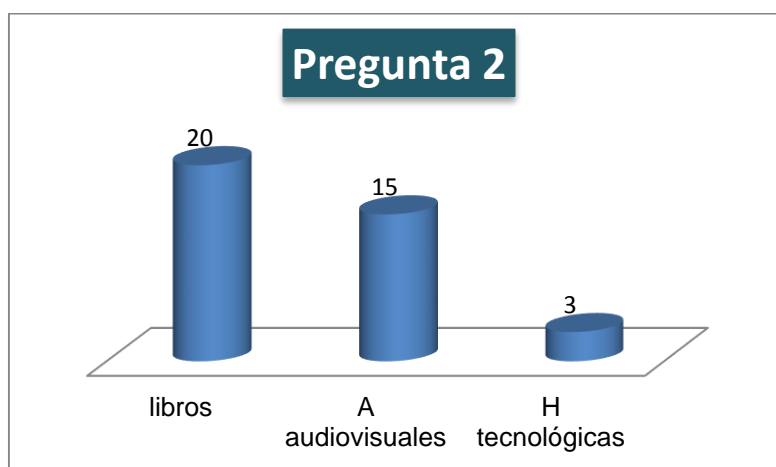


Fuente: elaboración propia

La mayoría de los estudiantes dedican entre dos y más horas en la realización de las actividades escolares, hecho que abre el interrogante si, esto es causado por a falta de orientación o cual es el motivo?

Pregunta N° 2. ¿Qué materiales y herramientas existen en casa para la realización de las actividades escolares?

Gráfica 19. ¿Qué materiales y herramientas existen en casa para la realización de las actividades escolares?

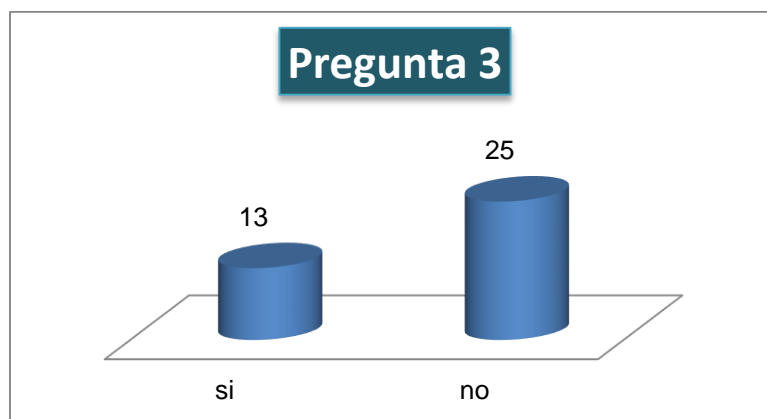


Fuente: elaboración propia

En casa los estudiantes respondieron que tienen libros como ayuda para la realización de tareas pero esto son escasos y en muchas ocasiones no logran un porte significativo al igual que los audiovisuales los cuales solo son usados para entretenimiento.

Pregunta N° 3. ¿Considera que la institución genera espacios por fuera de clase para la realización de las actividades escolares?

Gráfica 20. ¿Considera que la institución genera espacios por fuera de clase para la realización de las actividades escolares?

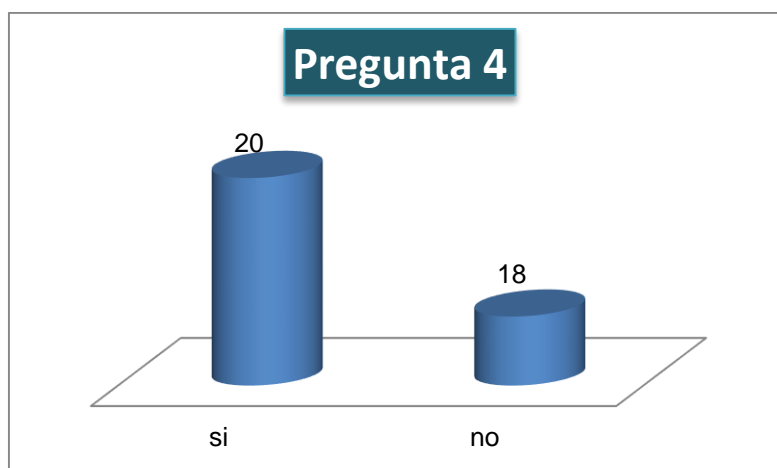


Fuente: elaboración propia

La mayoría de los estudiantes coinciden en que los espacios generados para la formación por fuera de la jornada escolar son nulos y esto debido a la falta de iniciativas y al contexto geográfico y social.

Pregunta N° 4. ¿Sabe que son las tecnologías de la información y comunicación TIC?

Gráfica 21. ¿Sabe que son las tecnologías de la información y comunicación TIC?

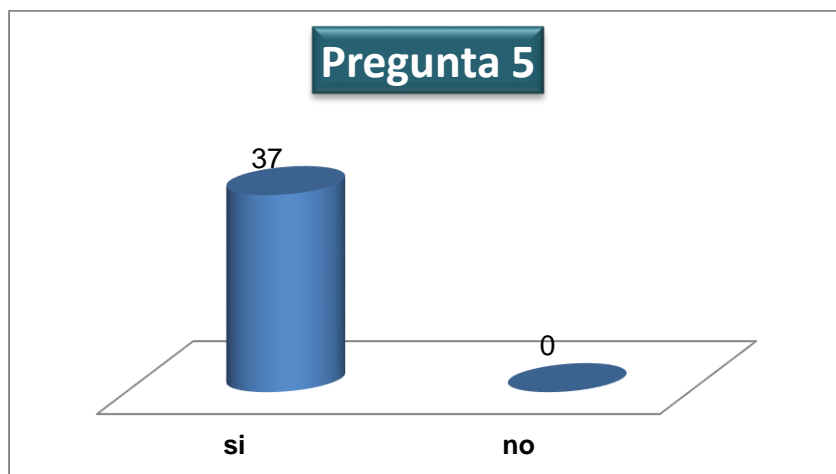


Fuente: elaboración propia

un poco más de la mitad de los estudiantes saben sobre el tema pero por lo que han aprendido en el colegio, los más pequeños no entienden muy bien del tema y lanzan apreciación muy vagas sobre el tema.

Pregunta N° 5. ¿le gustaría que se aplicaran las tecnologías de información y comunicación TIC en la actividades escolares?

Gráfica 22. ¿le gustaría que se aplicaran las tecnologías de información y comunicación TIC en la actividades escolares?



Fuente: elaboración propia

A comunidad estudiantil de la institución educativa EL DINDE muestra un interés profundo por la iniciativa ya que esta genera espacios nuevos y desafiantes para ellos

4.3.1. Formación teórica sobre las tecnologías de la información y la comunicación a los estudiantes de primaria.

Teniendo en cuenta que la información es la misma, se hizo hincapié en la metodología a usar para hacer comprensiva esta para los estudiantes por medio de charlas informativas y formativas acerca de todo lo relacionado con relacionado con el tema como:

- Historia
- Evolución

- El concepto
- La importancia en la actualidad
- La importancia para la educación
- Los cambios que se han generado a través de las TIC, entre otros.

Además se tuvo en cuenta otros temas relacionados con el compromiso y la motivación por el estudio y su formación personal.

4.3.2. Desarrollo de actividades que involucran la lúdica como mecanismo a pedagógico en el mejoramiento del rendimiento académico y las actividades escolares.

A continuación se muestra el desarrollo de actividades basadas en la lúdica como estrategia de conocimiento y fomento del uso de las herramientas tecnológicas en la actividades escolares, por medios 10 talleres donde los estudiantes aprenderán a conocer desde las partes físicas de las herramientas tecnológicas como, el celular, el computador y la tabletas electrónicas hasta un uso enfocado hacia la realización de las actividades escolares.

Taller 1: Jugamos a dibujar y conocer mi propio celular

Objetivo: dibujar y conocer el celular, sus partes y el manejo de éste.

Contenido: el celular y sus partes.

Materiales: celular, tablero, marcadores.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas.

Descripción: los profesores enseñan a los niños los componentes del celular y cómo debe manejarse. Los profesores invitan a los estudiantes para que conozcan los componentes del celular y su uso. Una profesora escoge el estudiante que maneja más fácilmente el celular; da una carita feliz (😊) a quien

realizó la mejor la tarea. El mejor dibujo realizado es premiado colocándolo en la cartelera de la institución educativa.

Ilustración 2 Evidencia Fotográfica de los estudiantes de primaria, dibujando y conociendo los componentes del celular



fuentes. Autor del trabajo

Taller 2: jugamos a las letras de mi alfabeto y mis vocales.

Objetivo: darle un orden lógico al alfabeto y las vocales, en un celular, para aprender a manejar el teclado.

Contenido: las letras del alfabeto, el orden de las letras del alfabeto, las vocales.

Materiales: celular, tablero, marcadores.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas.

Descripción: los profesores dividen a los estudiantes en grupos de 3 personas como máximo. Los profesores enseñan a los estudiantes las vocales y el alfabeto. Las profesoras realizan un dictado de letras a los estudiantes, éstos organizan de manera adecuada y según el alfabeto las letras. El profesor da un aplauso y una carita feliz 😊 a quien realizó mejor la tarea.

Ilustración 3. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria jugando a las letras del alfabeto y las vocales en el celular.





Fuente: autor del trabajo

Taller 3: jugamos a nuestra ortografía.

Objetivo: usar la ortografía escribiendo oraciones cortas en el celular.

Contenido: la ortografía, la palabra, la escritura.

Materiales: celular, tablero, marcadores.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas.

Descripción: los profesores dividen a los estudiantes en grupos de 3 personas como máximo. Los profesores enseñan a los estudiantes con qué letras se debe escribir determinadas palabras. Los niños escriben palabras en el celular. Las profesoras dan un aplauso y una carita feliz (😊) a quien realizó mejor la tarea.

Ilustración 4. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria, jugando a la ortografía en el celular



Fuente: autor del trabajo

Taller 4: jugamos a mis signos de puntuación

Objetivo: usar los signos de puntuación en el celular.

Contenido: la palabra, los signos de puntuación.

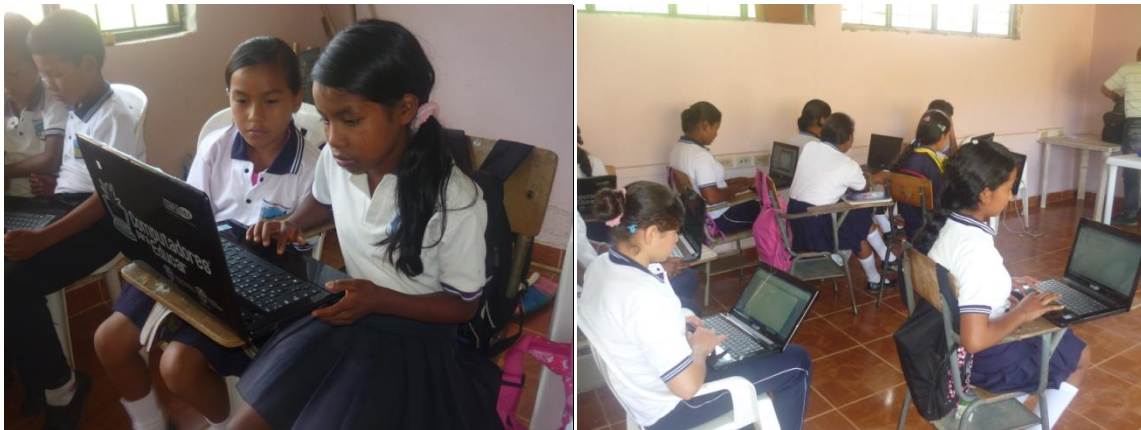
Materiales: celular, tablero, marcadores.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas.

Descripción: los profesores dividen a los estudiantes en grupos de 3 personas como máximo. Los profesores enseñan a los estudiantes los signos de puntuación en las palabras. El profesor realiza un dictado a los estudiantes, y éstos organizan de manera adecuada los signos de puntuación. El profesor da un aplauso y una carita feliz 😊 a quien realizó mejor la tarea.

Ilustración 5. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria, jugando a los signos de puntuación.



Fuente: autor del trabajo

Taller 5: jugamos con mis artículos, verbos y sustantivos

Objetivo: usar los artículos, verbos y sustantivos, en el celular y aprenden a borrar una letra en el celular.

Contenido: la palabra, los verbos y los sustantivos.

Materiales: celular, tablero, marcadores.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas.

Descripción: los profesores dividen a los estudiantes en grupos de 3 personas como máximo. Los profesores enseñan a los estudiantes los artículos, verbos y sustantivos. Una profesora realiza un dictado de palabras, y los estudiantes organizan una pequeña oración con los verbos y los y sustantivos en el celular. Las profesoras dan un aplauso y una carita feliz (😊) a quien realizó mejor la tarea.

Ilustración 6. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria, jugando a los artículos, verbos y sustantivos.



Fuente: autor del trabajo

Taller 6: jugamos a mis mensajes de amistad.

Objetivo: usar la ortografía, los signos de puntuación y la redacción de textos, a través del celular.

Contenido: la ortografía y la composición de textos.

Materiales: celular, tablero, marcadores, cuaderno, lapicero.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas

Descripción: los profesores dividen los estudiantes en grupos de 3 personas como máximo. Cada grupo, primero escribe un texto en el cuaderno, posteriormente eligen el mejor texto y las profesoras, lo escribe en el tablero, corrigiendo la ortografía y su composición. Los niños digitan el texto en el celular y se lo envía a la profesora; la profesora responde a los estudiantes el texto enviado. El profesor da un aplauso y una carita feliz (😊) a quien realizó mejor la tarea.

Ilustración 7. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria jugando a enviar un “Mensaje de Amistad”





Fuente: autor del trabajo

Taller 7: jugamos a mis poemas.

Objetivo: desarrollar la expresión y la creatividad en el aula, mediante la poesía escrita en el celular.

Contenido: los versos y los poemas.

Materiales: celular, tablero, marcadores.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas

Descripción: los profesores dividen los estudiantes en grupos de 3 personas como máximo. Posteriormente escribe un poema en el tablero como ejemplo. Luego cada grupo compone un pequeño poema. Cada grupo se envía entre sí el poema escrito. El mejor poema es premiado exhibiéndolo en la cartelera de la institución educativa.

Ilustración 8. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria jugando a los poemas en el celular



Fuente: autor del trabajo

Taller 8: jugamos a mis imágenes y fotografía de mi escuela.

Objetivo: aprender a estimular la coordinación visual y de significación, a través del celular.

Contenido: la Fotografía con fines científicos, periodísticos, documentales, expresivos (artísticos, personales), familiares, jurídicos, ilustrativos.

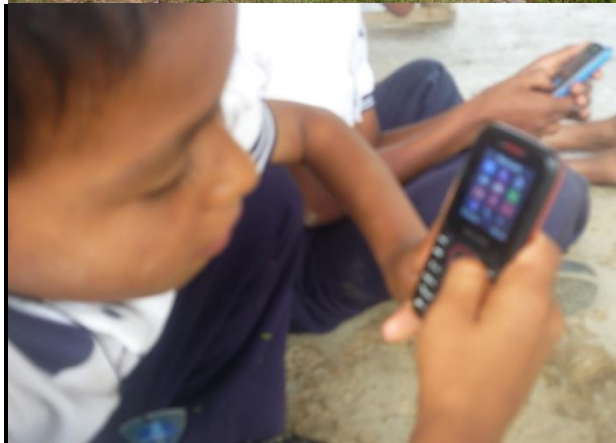
Materiales: celular con cámara fotográfica, tablero, marcadores.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas.

Descripción: las profesoras dividen los estudiantes en grupos de 3 personas como máximo. Los profesores llevan los estudiantes a caminar por los alrededores de la escuela y les enseña a tomar fotografías de los lugares más importantes de la escuela. Luego regresa al aula de clase y hace que los estudiantes intercalen las fotografías tomadas y escojan las tres fotografías mejor tomadas. Las tres fotografías mejor tomadas serán editadas y expuestas en la cartelera de institución educativa.

Ilustración 9. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria, jugando a tomar fotografías a la escuela.



Taller 9: jugamos a relatar mi propio cuentico

Objetivo: establecer la relación entre oralidad y narrativa, a través del celular.

Contenido: la oralidad y la narrativa.

Materiales: celular, tablero, marcadores, cartulina, colores, vinilos.

Participantes: grupo de estudiantes del grado tercero de primaria.

Duración: dos horas.

Descripción: las profesoras dividen a los estudiantes en grupos de 3 personas como máximo. La profesora escribe en tablero un cuentico, e invita a los niños a digitar en el celular un pequeño cuento. Posteriormente lo revisa y escoge el mejor cuentico, para editarlo y publicarlo en la cartera de la escuela.

Ilustración 10. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria relatando un cuentito en el celular.



Fuente: autor del trabajo

Taller 10: jugamos a hacer mi propia llamada.

Objetivo: realizar la transmisión y recepción de ideas, información y mensajes, en el celular.

Contenido: la comunicación oral y escrita.

Materiales: celular, tablero, marcadores.

Participantes: niños y niñas de primaria

Duración: dos horas.

Descripción: las profesoras enseñan a los estudiantes como se realiza una llamada, a través del celular. Luego les piden a los estudiantes que hagan una llamada a cualquier persona y le pidan que le done una computadora para su aula. El profesor lleva un número telefónico de un funcionario de educación en su municipio y concede el número a uno de los estudiantes para que realice la llamada.

Ilustración 11. Evidencia fotográfica de los estudiantes de primaria jugando a hacer una llamada por el celular



Fuente: autor del trabajo

4.3.3. Creación de clubes de apoyo escolar en la jornada escolar y por fuera de esta, con el acompañamiento de docentes

Con la finalidad de darle continuidad al proceso de aplicación de las TIC por medio de las herramientas tecnológicas, se adelanto la propuesta de crear dos clubes de apoyo institucional, con el acompañamiento de los docentes y el apoyo de las directivas de la institución, el primero es la creación del club de cine para brindar espacios de entretenimiento y formación, al igual la creación del club de tareas para el apoyo en la realización de los trabajos y ayuda académica en los temas de mayor limitación para los estudiantes.

Club de cine de la institución educativa EL Dinde

“CineDinde”

Objetivo: brindar a los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE herramientas didácticas para la comprensión y complementación de los temas trabajados en clase.

Metodología: desarrollar la propuesta por medio de la consecución de material fílmico relacionado con las materias desarrolladas en primaria, presentación del material fílmico en horarios y fechas establecidas por el coordinador del club, usando herramientas audiovisuales como el televisor, el reproductor DVD.

Descripción: el club de cine “CineDinde” presentara a los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE, funciones semanales teniendo en cuenta la totalidad de las materias y con el acompañamiento de un docente para la aclaración de dudas y recepción de recomendaciones .

Club de tareas de la institución educativa EL Dinde

“amiguitos”

Objetivo: brindar a los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE espacios adecuados para la realización efectiva de las tareas y el refuerzo y complementación de los temas trabajados en clase.

Metodología: desarrollo de la propuesta por medio del uso de un espacio adecuado en la institución educativa EL DINDE para la atención de los niños y niñas en un horario determinado por la coordinación del club, a través de material escrito y el uso de las TIC con el acompañamiento de un docente.

Descripción: el club de tareas “AMIGUITOS” tendrá la atención a los estudiantes en horarios determinado durante la semana, a través del acompañamiento de un docente, teniendo en cuenta la prioridad de usar y aplicar las TIC en estas actividades.

4.3.4. Análisis de resultados

La encuesta arroja aspectos importantes de la actividad escolar en casa y muestra como estos espacios están pero necesitan ser intervenidos de forma integral tanto en casa como en la escuela partiendo de la disposición mostrada por los estudiantes.

Los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE por medio de las charlas lograron aclarar dudas y tener una idea clara de las TIC, resaltando básicamente el apoyo y la expectativa que se genero dentro de la comunidad estudiantil por la socialización de la propuesta y a implementación en las actividades escolares.

Por medio de la aplicación de los talleres lúdicos a los estudiantes se logro además de introducirlos hacia el uso correcto y efectivo de las TIC por medio de las herramientas tecnológicas trabajar y desarrollar temas como la comunicación efectiva, la lectura y comprensión de lectura y la escritura, basados en la creatividad e independencia en sus decisiones.

Y finalmente es de gran importancia resaltar el apoyo generado por los clubes en la institución ya que estos permiten darle continuidad al procesos educativo de los estudiantes, generando un mayor interés de los estudiantes y mejor disposición en las aulas de clase.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Los índices escolares como las notas y la asistencia a clase constituyen un sistema efectivo para seguir el rendimiento de los estudiantes, y que depende de su uso y análisis la atención temprana de anomalías y problemas que estén presentado los estudiantes, además que permite tomar acciones de impacto temprano.

Los docentes son los actores principales en este proceso ya que están directamente relacionados con las problemáticas académicas ya que tienen y viven la información de primera mano, por lo tanto se convierten en los primeros en generar soluciones.

El papel que cumplen los padres de familia dentro del proceso educativo es muy importante y esencial ya que son los encargados de educar en los temas más cruciales para el desarrollo personal de sus hijos y esto se complementa en la escuela. Por lo tanto depende de su compromiso los resultados en el nivel educativo y para ello la disposición mostrada por los padres de familia se convierte en un insumo invaluable para la formación integral de personas para la sociedad.

Las tecnologías de la información y la comunicación son la respuesta a las limitaciones de la educación, esto se pudo corroborar con el presente trabajo ya que los estudiantes de primaria de la institución educativa EL DINDE lograron aumentar su interés por las actividades escolares y el mejoramiento en su rendimiento escolar.

Involucrar a los padres de familia y estudiantes en las actividades escolares mediante la introducción a las tecnologías de la información y la comunicación por medio de actividades pedagógicas permitió tener dos tipos de resultado. el primero es el mejoramiento del rendimiento académico, el aumento del interés académico

y la participación escolar, y la segunda, se relaciona con la unión familiar y la comunicación en el hogar.

Las tecnologías de la información y la comunicación TIC integradas con la lúdica se convierten en un mecanismo de impacto positivo en las actividades escolares y el rendimiento escolar.

La creación de espacios especiales para el apoyo escolar apoyados por la institución le abre la oportunidad a cada estudiante de mejorar su nivel educativo a través del refuerzo académico y la realización de las actividades escolares asignadas para su realización por fuera de la jornada académica, además les brinda opciones de ocupación del tiempo libre.

5.2. RECOMENDACIONES

Integrar los informes educativos sobre el rendimiento escolar teniendo como referencia las notas y la asistencia a clase para el análisis de problemáticas estudiantiles, pero también como complemento de tener en cuenta la documentación de factores como la participación en clase, los puntos positivos, entrega de tareas y trabajos en equipo, con la finalidad de tener más detalles y encontrar las falencias de forma rápida y segura permitiendo tomar correctivos a tiempo.

La propuesta queda abierta para su continuidad, mejoramiento, análisis y evaluación de sus resultados, teniendo en cuenta que las TIC se convirtieron en un fenómeno que no puede ser pasado por alto y que interviene en la educación de forma trascendental. Por lo tanto su continuidad es de gran importancia porque le permitirá a los estudiantes de la institución educativa EL DINDE aprovechar las

oportunidades de aprendizaje que esta brinda, con resultados positivos a nivel escolar y social.

Realizar jornadas informativas que constituyan el cuidado y buen uso de las herramientas tecnológicas y los espacios creados para el fortalecimiento educativo, por medio de mensajes e información transmitida por toda la comunidad educativa y con el apoyo de los clubes de cine y tareas.

Propender por parte de las directivas de la institución educativa ELDINDE de Cajibío – Cauca por la adquisición y mejoramientos de las herramientas tecnológicas existentes en la institución con el fin mejorar continuamente el desarrollo escolar de los niños y niñas de primaria.

BIBLIOGRAFÍA

ALVAREZ VALENCIA, Francisco; MUÑOZ ORJUELA, Fernando; MARTINEZ QUINTERO, Germán; TRUJILLO POSADA, Jairo Andrés; ECHEVERRY CADAVID, José Luis; SALAZAR CORREA, Diana María. Proyecto de Lúdica, Tiempo Libre y Recreación. Envigado: Institución Educativa Manuel Uribe Ángel. 2010.

ARIAS, Fidias. El Proyecto de Investigación. Caracas: Editorial Espíteme Orial Ediciones, Tercera Edición. 1999.

BARBERO, J.M. Saberes Hoy. Diseminación, Competencias y Transversalidades. En: Revista Iberoamericana de Educación. (17-14) España: OEI. 2003.

BARQUÍN, R. J. La implantación de las Tecnologías de la Información en la sociedad. 2004.

GARCÍA OCAMPO, Liliana; HURTADO VERA, Liliana; OREJUELA MARULANDA; Frieda. El juego y la socialización del niño de la escuela rural. 2010

GUTIÉRREZ GIRALDO, Ester Julia; GONZÁLES TORO, Verónica. El Juego, el Mejor Amigo del Niño en su Proceso de Aprendizaje significativo. 2010.

HERNÁNDEZ ARTEAGA, Rosario Isabel. Red de Universidades de Colombia (RUDECOLOMBIA), Universidad Cooperativa de Colombia). 2003.

HOPENHAYN, Martín. Oficial de Asuntos Sociales de la CEPAL. Revista Perspectiva No. 5. 2007.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. Ley 115 de 1994.

Introducción a PIAGET. Pensamiento – Aprendizaje – Enseñanza. Ed. Labinowicz. Fondo Educativo Interamericano.

NAVIA AGUIRRE, María Fernanda. Incidencia del Juego Cooperativo en el Mejoramiento de las Competencias Ciudadanas en Niños de 8 a 13 años Corporación Educativa Centro de Administración CENDA), Santiago de Cali. 2010.

PIAGET, J., LORENZ, K. y otros. Juego y Desarrollo. Barcelona: Ed. Grijalbo. 1982.

PIAGET, J. Teoría Cognitivas del Aprendizaje. Madrid: Morata. 1984.

RODRÍGUEZ, C. Del Ritmo al Símbolo. en: Los Signos en el Nacimiento de la Inteligencia. Barcelona: Universidad de Barcelona ICI Horsori. 2006.

ROF CARBALLO, J. Violencia y Ternura. Madrid: Ed. Prensa Española. 1977.

SALDARRIAGA VÉLEZ, Oscar. Pedagogía, conocimiento y experiencia: notas arqueológicas sobre una subalternización. En: Nómadas, No. 25, (Octubre 2006). Universidad Central-Colombia. 2003.

SALDARRIAGA VÉLEZ, Oscar. El Maestro: ¿Pedagogo, Intelectual o... Maestro? Oficio de maestro, saber pedagógico y Prácticas en Colombia, siglos XIX a XXI. En: del Oficio del maestro. Prácticas y teorías de la pedagogía moderna en Colombia. Bogotá: Ed. Magisterio. 2003.

Tardif (2004) los saberes del docente y su desarrollo profesional, Madrid, Narcea

ZAMORA SALAZAR, Carolina. La socialización como un proceso vital de desarrollo de niños y niñas. 2003

DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS CONSULTADOS:

CALDERÓN ASTORGA, Natalia. La Socialización como Elemento Fundamental en la Vida. en <http://www.Psicopedagogia.com>.

FRIEDRICH, Froebel y la Concepción Inicial del Preescolar, tomado de http://wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fröbel - Socialización en la Primera Infancia en <http://desarrolloysocializaciondelnino.blogspot.com/2010/06/socializacion-en-la-primera-infancia.html>

PIAGET, en

http://www.csi.csif.es/.../modules/.../revista/.../M_ANGELES_REDONDO_2.pdf -

Primera Infancia, tomado de, www.primerainfanciaycrianza.blogspot.com/.../el-valor-del-juego-en-la-primera.html.

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>